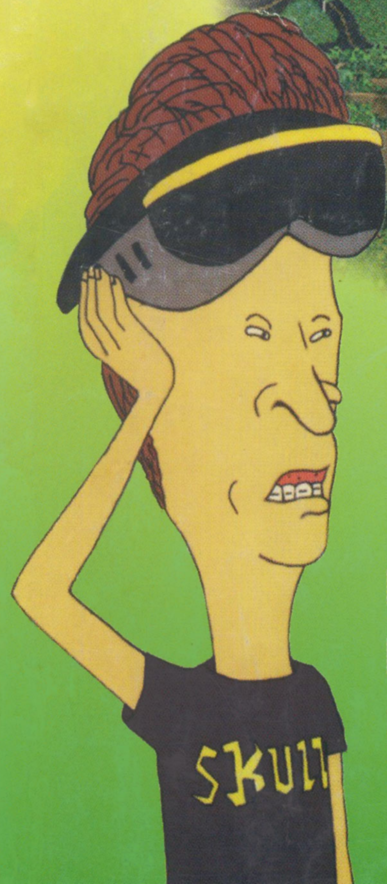
PC • MAC • MULTIMEDIA • ELECTRONIC ENTERTAINMENT №4 / 1996

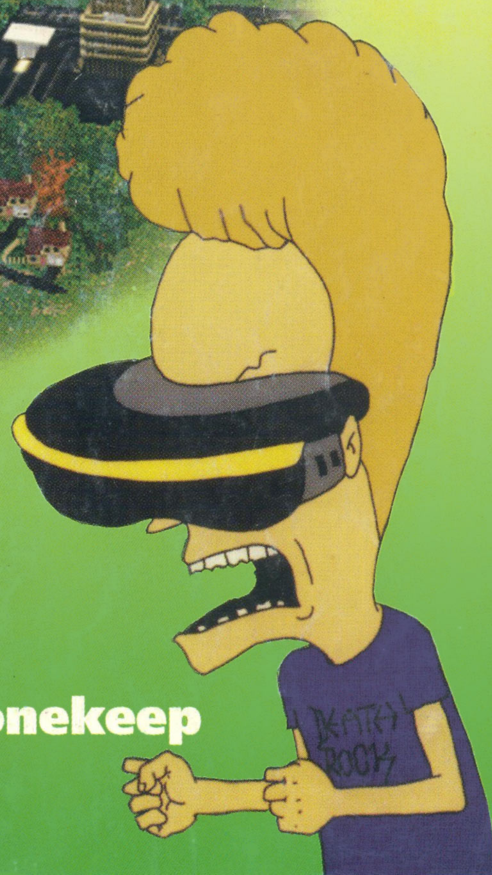
PRO ИГРЫ

ВПЕРВЫЕ НАГРАДЫ PRO

Civilization II

10 ВЫПУСК





Descent 2

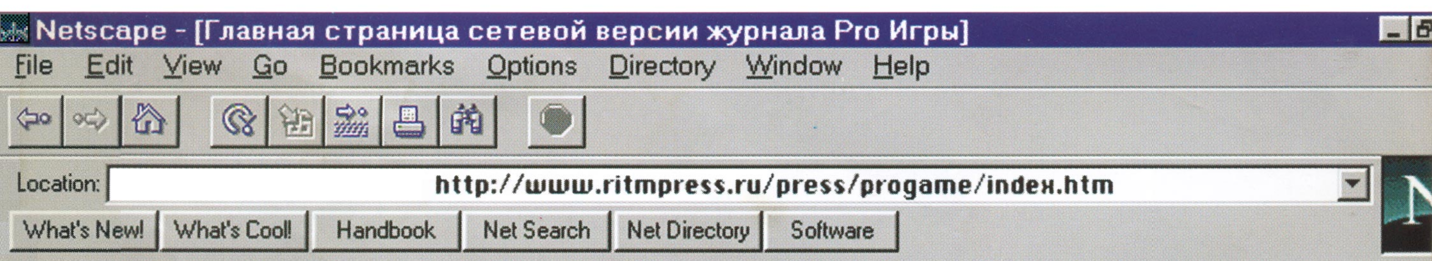
ECTS SPRING

Прохождение Stonekeep

СЛОВЕЧКИ РЕДАКТОРА

Первый номер нашего журнала вышел 24 апреля год назад, с тех пор мы подросли на 10 номеров и собираемся отпраздновать небольшой юбилейчик. Пригласили в гости на страницы нашего журнала 6 компаний российских разработчиков, открыли маленький Зал Славы, опубликовали новый топ 20, лучших игр по мнению наших читателей, и разместили на сервере RITM-Press www-версию нашего журнала. Хотите посмотреть?
Загрузите Netscape 2.0 и отправляйтесь на
http://www.ritmpress.ru/press/progame/index.htm и теперь вы можете присылать нам анкеты, просто заполняя форму в электронной версии нашего журнала или по e-mail: progames@ring.ru.
Также мы решили публиковать бесплатные объявления наших читателей длиной не более 20 слов в специальной рубрике S.O.S. Если вы ищите подсказки, друзей или партнеров по обмену играми: милости просим!
Как мы и обещали, мы публикуем большую подборку новостей с английской выставки электронных развлечений ECTS, а в следующем номере порадуем вас итогами фестиваля “Аниграф”, на котором состоится второй конкурс игр российских разработчиков, и, конечно же, блиц-репортажем с самой большой выставки компьютерных игр E3 в Лос-Анджелесе.
Бурная майская жизнь, полная праздников и цветения, вскоре сменится летним затишьем, и мы позволим себе выпустить всего два номера этим летом: пятый - в июне и шестой - в августе. Всего в этом году выйдет 10 номеров, как мы и обещали нашим подписчикам.

Эва Рухина





PRO ИГРЫ

ИГРА МЕСЯЦА

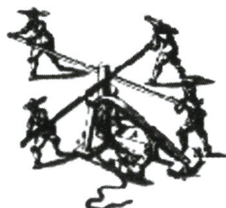
ECTS 96

ПОСЛЕДНИЙ НОМЕР

ПОДПИСКА

ТОП 20

ПРЕЖНИЕ ВЫПУСКИ



e-mail   где купить?   о журнале

Уважаемые читатели, зрители, серферы! Если вы хотите написать нам e-mail по-русски - пишите либо в кодировке

Document: Done

http://www.ritmpress.ru/press/progame/index.htm

Netscape - [О журнале]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help



Со времени первого выпуска журнала прошел уже год, много воды с тех пор утекло, многих мы потеряли товарищей, сменили боевых коней и потратили патронов. Одно лишь верно: мы стали опытней и проще. Эту сетевую страницу мы готовили для вас одновременно с десятым выпуском журнала "PRO Игры", который вы запросто сможете купить в каком-нибудь переходе московского метро, а если это для вас далековато, то, может быть, получить по подписке.

Наш общий возраст - 117 лет. Объем журнала - 64 страницы.
Тираж - 20000 копий. Периодичность - 10 раз в
Обновление WWW-версии - 2 раза в мес

Эту и все остальные страницы мы подготовили дл

Мурена Гавченко,
Лидия Багдасарян,
Эва Рухина.





home pag

file:///C|/netzine/Tree/main.HTM

Интерракт

Интервью

Игры для ПК

Основан в 1994 году
№ 4/1996 (10)
Выходит 10 раз в год.
Зарегистрирован в Комитете РФ по печати 27.12.94 г. под №013173.
ИНН 7713019783

Главный редактор
Эва Рухина

Дизайн номера
Андрей Сорокин

Литературный редактор
Наталия Моисеенкова

Отдел распространения и подписки
Алексей Алехин
Олег Никитский
тел. 188-02-83

Отдел рекламы
Константин Салко
тел. 216-53-90, 216-50-83

Фото в номере
Алексей Куденко
Олег Медокс

Перевод
Дмитрий Жантиев

Подписной индекс
91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

Редакция не предоставляет советы и подсказки по телефону, обращайтесь, пожалуйста, по почте.

Подписано в печать с оригинал-макета 6.05.96
Формат 60x90/8.
Гарнитура "Плесецк"
Печать офсетная.
Тираж 20000.

Общество с ограниченной ответственностью "Антонюк-Консалтинг".
Адрес: 129223, Москва, пр. Мира, ВВЦ, а/я 41, Антонюк-Консалтинг, "Pro Игры".

Пленки изготовлены АО "Компьютер Уолд".
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).

В нашем юбилейном номере мы решили составить подборку из блиц-интервью с шестью крупнейшими российскими разработчиками. Надеемся, что представленный материал поможет нашим читателям довольно ясно представить ситуацию на российском рынке игровых разработок и поучаствовать в нашем топ-5 самых популярных отечественных программ.
Итак, в апреле этого года всем компаниям было предложено ответить на 7 следующих вопросов:

1 **Название компании.**

2 **В каком году была основана фирма? Расскажите вкратце историю развития.**

3 **Сколько человек занято в работе над проектами (величина компании)? Информация о ведущих специалистах: главный программист, главный художник и т. д.**

4 **Расскажите о крупнейших и интереснейших проектах, реализованных компанией (и обязательно - ваш полный послужной список, все игры, созданные компанией).**

5 **Чем отличается ваша продукция, от другой, представленной на российском софтверном рынке? Технологии и жанры, на которые делает упор компания.**

6 **Есть ли опыт сотрудничества с западными издателями, расскажите о нем и о вашем участии в международных выставках.**

7 **И, конечно, о самом интересном - ваши планы на будущее.**

1 **Никита (Nikita Ltd).**



2 В октябре 1991 года появилась одна из первых российских компаний, основным творческим кредо для которой стали компьютерные игры. Первая компьютерная игра, которая так или иначе ассоциируется с "Никитой" - это широко известная "Перестройка". В те времена ее автор Никита Скрипкин работал в кооперативе "ЛОКИС", где с легкой руки Сергея Проскурина и был создан отдел компьютерных игр. Тогда были написаны игры Dropper, Locman, Snake Winder. Затем была создана "Защита Белого Дома", первая игра компании "Никита", написанная по следам небезызвестного путча. Талантливые авторы содержались работающими женами, пока не "помог Запад". Как всегда - "шило на мыло". Шведы русским - компьютеры, для тех лет достаточно приличные, русские шведам - развивающие компьютерные игры для детей. Так был создан "Вундеркинд" - комплект из двенадцати развивающих компьютерных игр для детей. В их основе заложено изучение таких предметных областей, как родной и иностранные языки, рисование, музыкальная грамота, логика, арифметика, графическое конструирование.

3 Коллектив разработчиков (23 человека) собран из профессиональных сценаристов, программистов, художников, аниматоров и композитора. Большинство программистов - кандидаты технических наук, выпускники МФТИ и ВМК МГУ. Один из художников "Никиты" Игорь Александров расписывал ранее церкви, Юрий Якунин - рисовал комиксы ("Следствие ведут колобки"), Виталий Лебедев (в прошлом - ведущий художник ЗИЛа), композитор - Александр Чистяков, Олег Костин - аниматор. Директор - Никита Скрипкин, директор по развитию - Александр Округ, коммерческий директор - Евгений Ломко.

4 Комплекты "Вундеркинд", "Вундеркинд+", комплект "Эрудит". CD-ROM-ы: "Путешествие по Европе", "Анатомик", "День Рождения" (победитель конкурса на "Аниграфе - 95"), "Цирк", Nikita Wingames: Перестройка, U-95, Honey Lines, Hoppy Killer, Побег; 22 in One: "Музыкальная Шкатулка", "Малыш 1,2,3", Викторина, 2 кроссворда (русский и английский), "1993", "15x15", Locman, Loopi, Dropper, Catcher, Snake Winder, Frantis, Mission II, "Изучаем Часы", "Тренировка памяти", "Азбука-раскраска", "Ворона", "С Рождеством", "Наш паровоз", "Осада Белого Дома"; 23 in One (+ "Поехали"); Hoop и Mood (игры для трехмерной беспроводной мыши).

5 а) направленность на развитие детей. Большинство западных игр содержит элемент насилия в силу формирования спроса на них у определенной возрастной категории, то есть подростков.
б) интерфейс и описания игр на русском языке. Это позволяет максимально быстро включиться в игру.
в) максимальное использование ресурсов компьютера.
г) доступные цены.
д) эффективно работающая обратная связь между "Никитой" и его покупателями, приводящая к разработке игр с учетом особенностей исторически сложившегося менталитета жителей России и стран СНГ.
е) высокий уровень знаний российских авторов.

6 Продукты изданы и распространяются в США, Германии, Швеции, Дании, Финляндии, Норвегии, Франции, Испании, Португалии, Израиле, Польше. Участие в выставках: CeBIT - 1994, 1995 (Ганновер, Германия), ComputerExpo 94 (Варшава).

7 Разработка и издание исключительно top-игр.







1 **AF Computers.**

2 Основана в 1989 году.

3 7 человек: Дмитрий Лесной - главный генератор идей и текстов, Александр Макаров - главный программист, Ольга Желтова - главный художник.

4 Лингвистическая игра Parole (24 языковые версии), компьютерный преферанс "Марьяж" (3 shareware-версии, 4 сочинские версии, 1 ростовская версия).

5 Тем, что наша продукция - slimware (пока что).

6 Идут переговоры с немцами.

7 Выпуск новых версий "Марьяжа", проведение турнира по преферансу.

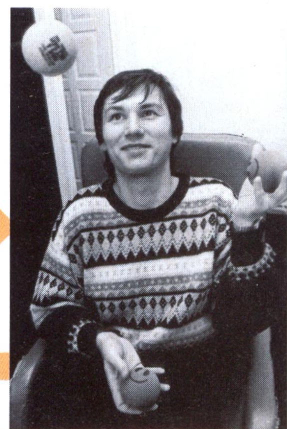


1 **Gamos**

Фирма основана в 1992 году. Со времени своего основания фирма занимается разработкой компьютерных игр и продажей лицензий на их использование.

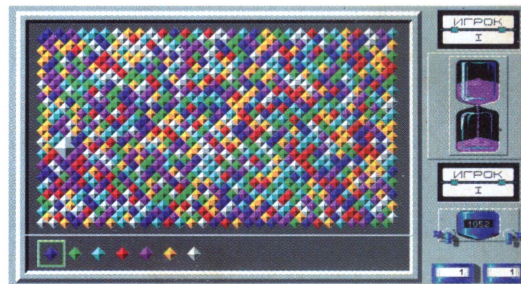
2 С 1995 года Gamos самостоятельно издает и занимается дистрибьюцией своих программных продуктов в странах СНГ.

3 В работе над проектами одновременно участвуют 20 человек. Работой фирмы руководят: Евгений Сотников - президент, Александр Богуцкий - коммерческий директор, Вадим Сытников - технический директор. А вообще-то на фирме все главные. Главные программисты - Павел Кабанов, Константин Миронович. Главные художники - Игорь Ивкин, Сергей Стахов, Наталия Чубарова, Станислав Кондратьев, Сергей Фомичев. Главный бухгалтер - Павел Мусатов.



4 "Ветка" (1992), "Уголки" (1993), Snake Battle (2 версии), WildSnake (1992), "Балда" (1993), "Колумб", Destroyer, Домино, Filler, Kallah, Life Editor, Color Lines (1993), "Магнитный Лабиринт" (1993), "Девятка" (1994), Pocker, Picker, Reggata (1993), Seabattle, Skycat, Tanks Destroyer, "Тетриллер", "Собор", Flip-Flop (1996 - для Windows). Среди лучших проектов можно выделить прежде всего Color Lines, "чаще которых на экранах отечественных мониторов виден только Norton Commander", а также Filler, Tetriller, "Змеелов."

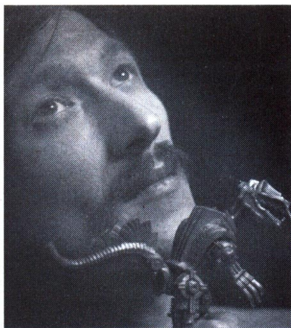
5 Gamos больше всего известен как разработчик логический игр-головоломок, но жанр разрабатываемых программных продуктов расширяется. Что касается используемых технологий, то фирма закончила разработку первой версии среды разработчиков Game Maker. В апреле этого года планируется выпуск коммерческой версии первой игры Flip-Flop, сделанной при помощи этой технологии.



6 Практически все разработки Gamos публикуются и распространяются в странах Скандинавии компанией Scandinavian PC Systems. Игра 7 Colors, опубликованная известной французской компанией Infogrames, успешно в странах Европы. На выставке потребительской электроники в Лас-Вегасе (январь, 1994) игра WildSnake, лицензированная у Gamos известным паблишером Bullet-Proof Software, адаптированная для Super Nintendo Entertainment System, получила высокую оценку прессы и дистрибьюторов: "Лучшей игрой-головоломкой года будет скорей всего WildSnake" - Computer Entertainment News - March 1994. В марте 1996 года фирма Gamos приняла участие во Всемирной компьютерной выставке CeBIT'96 в г. Ганновер (Германия).

7 У фирмы планов - громадье. К концу года фирма планирует закончить ряд новых игр-головоломок, сделанных на основе новой технологии, а также первую игру совместного проекта с анимационной студией "Пилот", сделанной по мотивам известного мультфильма "Следствие ведут Колобки". Планируется также изготовление рекламных игр на заказ. Первая такая игра по заказу фирмы "АйТи" появится в апреле.





1 **Maddox Games (Медокс Софт)**

Фирма Maddox Games (Медокс Софт) основана

2 в январе 1993 года.

От двух до 10 человек для отдельно взятого

3 проекта. Ведущими художниками или программистами могут быть различные люди, в зависимости от кон-

4 кретного проекта.

"Послужной список":

Игры для DOS: "Волшебная Азбука", "Строим Дом", World to Place, "Крем", "Суперним", "Точки и Квадраты", "Сим", "Домино", "Домино II", "Калькулятор", StormFighter, "Тарелочки", "Ворона-2";

Игры для Windows 3.1 и Windows'95: "Сумасшедшие деньги", "Семь Колец", "Квамино", "Блокбастер", "Свитрис", "Железнодорожная Станция", Let's Discover the World (обучающая программа по географии);

Другие, не русифицированные игры и продукты мультимедиа: Cat'n'bat - права на распространение принадлежат Bullfrog, "Уголки", "Шахматы", Clay Fighter - права на распространение принадлежат фирме Interplay (входит в пакет Type Master), The Lost Vikings Typing Game - права на распространение принадлежат фирме Interplay (входит в пакет Type Master), Out of this World - права на распространение принадлежат фирме Interplay, 10 Key Invaders - права на распространение принадлежат фирме Interplay, Stonekeep Typing Game - права на распространение принадлежат фирме Interplay (входит в пакет Type Master);

Игры для Операционной системы перьевым вводом Amstrad PenPad PDA600: 7 Circles, Crasy Money, Mosaic, Pegger, Pusher, Mines;

Игры для использования на миниатюрных компьютерах с операционной системой для перьевого ввода: Chess, Rend Zu;

И еще: City Guide CD - по рейтингу PC World (PC Welt/Germany) является лучшим мультимедийным продуктом Германии в 1995 году, City Guide Europa, Street Pilot.

6 Опыт сотрудничества: Interplay, EDEN GROUP, Bullfrog, NovaLogic (консультации), Juergen Egeling Computer GmbH, City Information System GmbH, BOSH. Участие в зарубежных выставках: Systems'93, CeBIT'94, CeBIT'95.

7 Ближайшие планы:

а) 3-х мерная игра MadSpace. Предусмотрена поддержка наиболее распространенных виртуальных систем в режиме стереографики: VFX1 Head, I-Glasses!, Simuleyes VR, 3D-Max. Выпуск в свет - сентябрь 1996 года. Фантастический имитатор полетов StormFigher-II для Windows. Действие игры происходит на различных планетах и космических станциях, поддержка сети, стереографика и полностью обьемный звук.



1 **"Ижица"**

Творческое Объединение программистов "Ижица" существует с 1990 года.

2 Численность команды - 15 человек. Структурных подразделений нет, только функциональная специализация сотрудников.

3 Лидеры: президент - Зельманов Игорь Ильич, вице-президент - Михеев Михаил Юрьевич, ведущие программисты - Молодцов Константин Анатольевич и Решетников Валерий Владиславович, художник - Мануйлович Александр Викторович.

4 а) Учебные игры для экономического образования: "Бизнес", "Цена и Спрос", "Брокер. Первые уроки", "Управление отраслями", "Технология продаж", Stock Market, "Менеджер и команда".



б) Развивающие игры: "Системный лабиринт", "Матрешки", "Паровоз", "Артефакт", "Астроинвентор".

в) Тесты по экономике: "Проф. Райзберг спрашивает...", "Тесты по экономике и психологии бизнеса (для Windows)".

5 "Учись играя!" - вот девиз, с которым мы обращаемся к своим пользователям. Занимаясь созданием развивающих компьютерных игр, мы ориентируемся, в первую очередь, на интеллектуальное развитие личности. В область наших интересов входят учебные игровые программы по экономике и предпринимательству. Игровые программы рассчитаны на детей и взрослых. Они доступны для среднего школьного возраста (начиная примерно с 12 лет). В основе игр модели различных аспектов рынка, составленные профессиональными математиками. Облеченные в форму, они создают ситуацию, весьма приближенную к реальной, и служат отличным тренажером для предпринимателей.

6 "Международная встреча "Дети и Бизнес" (г. Москва), "СофТул-94" (Москва), "Информатика-94" (Москва), "Игрософт-95", "Комтек-95", "Аниграф-95" (награждена дипломом в конкурсе на звание лучшей компьютерной игры).

7 Разработка следующих проектов: "Цена и Спрос", версия 2.0 - сетевой вариант игры, дополненный блоками производства, инноваций и блоком "разбора полетов", "Планирование бизнеса" - игра-тренажер по мотивам книги И.В.Липсица "Бизнес-план - основа успеха", игры "Портфель продукции", "Искусство банкира", "Задачи Гордея Узлова", "Бизнес Крокодила Гены" ("живая книга" по Э.Успенскому), "No problem, Teenager!" - мультимедиа-игра, моделирующая все основные психологические конфликты переходного возраста, мультимедиа-энициклопедии "Картины русской истории" и "История танка".











ДОКА (DOKA Company),
1
отделение программных разработок.

Основана 6 мая 1987 года. Исторически фирма сложилась как многоотраслевая компания, одна из ветвей которой занималась ПО. С 1989 года фирма полностью
2
сконцентрировалась на разработке игрового и обучающего программного обеспечения, а также другого софта для дома и малого офиса. В 1989 году были предприняты попытки издания и продаж в СССР, от которых пришлось отказаться, ввиду их полной в то время бесперспективности. Тогда же были предприняты первые (и удачные) попытки выхода на мировой рынок (Welltris и Wiris, разработанные с участием А.Пажитнова). С 1991 года по конец 1994 года АО "ДОКА" полностью сконцентрировалось на зарубежном, в первую очередь, европейском, рынке. За этот период было опубликовано более 30 продуктов общим тиражом около 350 тыс. копий. Появившись вновь в России на выставке SofTool в сентябре 1994 года, компания в 1995 году выпустила серию продуктов на CD-ROM, став пионером в этой области в России. Удачным завершением 95—го года был выпуск стратегической игры Total Control. В 1996 году, сократив прежнюю активность в среде разработок, АО "ДОКА", планирует сконцентрироваться в области издательской деятельности.

3
АО "ДОКА" обычно ведет параллельно от 5 до 10 различных проектов. В основном используется "матричная" структура управления проектами. Средняя величина коллектива, работающего над проектом - от 3-х до 20-ти человек. На 29 апреля 1996 года общая численность отделения программных разработок - 23 человека. В компании нет должностей главного программиста, главного художникам и т. п. Ведущими специалистами сегодня являются:

программисты: А.Силаев, А.Ефремов, Д.Корольков, П.Высотин, Д.Воробьев, А.Умников;

художники: А.Исаев, А.Силаев, Г.Елисеев, Э.Алексеев, П.Ошарин;

музыка и звук: А.Казакевич;

видео: Н.Калинин;

менеджеры проектов: С.Пак, А.Шевчук.

4
Крупнейшие законченные проекты: Welltris (1988), Short Line (1992), Mick (1993), Road Roll (1993), Baby Type (1993), Black Zone (1994-1995), Серия из 8 Windows игр (1994): Road Roll, Gyro-Cubes, Gun Shot, Geomanty, Splinters, Charm Rocks, Backgammon, Video-Slinters; Серия CD-и игр (1994-1995), Sea Battle (1994), Lingua Match (1994-1995) (самый крупный в России проект в области обучающего софта), Total Control (1995) (первая русская стратегия), МИГ-МАПО, MIG-29 Fulcrum (1995-1996) (первый в России презентационный CD-ROM), LinguaMatch Correspondent (1995).

5
Оригинальностью и миролюбием. Многоязычностью. Упор - на качество конечного продукта и его рыночный успех, а не на технологии и жанры.

6
Основные партнеры :Sybex Verlag, ZYX Music, Software 2000 (Германия), Adivan, Hi\Tec (Швейцария), Lexicon Software, Europress, VCI Software, Digital Integration (Англия), Spectrum HoloByte (США), BPS (Япония), Peruzzo Informatica и Finson (Италия) и др., включая такие страны, как Австралия, Словения, Саудовская Аравия.

Издано более 40 продуктов общим реализованным тиражом около 500000 экземпляров (на конец 1 кв. 1996 года).

В 1996 году издано за рубежом 8 и планируется к изданию еще 5 продуктов.

Основные выставки: CeBIT, Ганновер (с 1990 по 1996 год) и Computer (Кельн) в Германии, ECTS (Лондон) в Англии.

7
Стать одним из ведущих издателей игрового, обучающего и домашнего софта в России, занять прочное место со своей маркой на европейском и мировом рынках. Выпустить в 1996 году еще не менее 5 новых собственных продуктов в России.

Награды журнала PRO

В честь годового юбилея и выпуска 10-ого номера мы решили открыть маленький Зал Славы и учредить несколько наград PRO. Эти награды мы будем присуждать каждый год лучшим дизайнерам, разработчикам, сетевым журналам и активным читателям.
С апреля прошлого года по апрель 1996 года самыми значительными событиями на наш взгляд являются:

Дизайн PRO - Acer Aspire

Netzine года - Hotwired
http://www.hotwired.com

Игра года - Command&Conquer (Westwood Studios/Virgin)

Прорыв года - Total Control (Дока)

Орден имени Beavis&Butthead - Федоров Дмитрий (Москва)



Игра года



Netzine года



Netzine года - Hotwired
http://www.hotwired.com

Один из самых грамотных по верстке и использованию интерактивных возможностей Интернета сетевой журнал. Постоянно меняет свою структуру, ежедневно обновляет информацию, каждый раз при загрузке случайный генератор выбирает новый фон для главной страницы, имеет ссылки на самые модные и уморительные страницы. Использует минимум цветов, быстро доступен, не перегружен картинками и приближается к идеальному существованию традиционных медиа в Интернет.



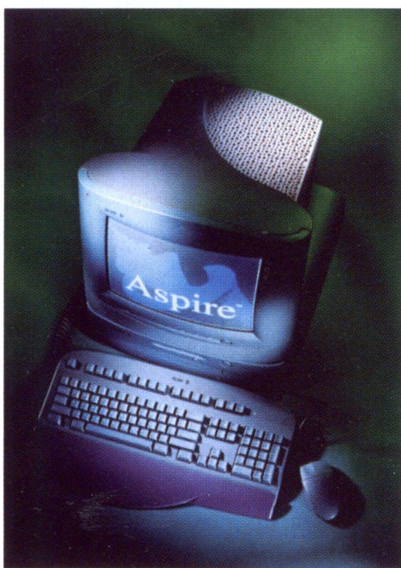
Самая популярная игра года, безусловно, Command & Conquer (Westwood Studios/Virgin) и дополнительные миссии Command & Conquer: The Covert Operations

Использовав тот же игровой engine, что и в Dune II: The Building of Dynasty (для IBM и Amiga) и Dune: The Battle for Arrakis (для Sega Genesis), прибавив усовершенствованный вариант управления войсками, новый AI и принцип активной мыши, и дополнив все это полноэкранным видео, разработчики разбили сердца всем поклонникам стратегического жанра, World Domination in a Box, одним словом.

Рьяные сторонники Brotherhood of Nod и Global Defence Initiative уже более полугода сражаются в локальных сетях, допоздна засиживаясь в офисах групками по 4 человека. Это безусловно лучшая военная стратегия в реальном времени.



Лучший дизайн года



Семейство компьютеров Acer Aspire (Acer Aspire 2000D и Acer Aspire 2000T) создано специально для домашних пользователей. Разработанный фирмой Frogdesign Inc. совместно с Acer Corp. дизайн мониторов, настольных и минитауэр моделей, эргономичных клавиатур и подставок для рук просто неповторим. Компания Frogdesign находится в калифорнийском городе Саннивейл и знаменита также своими новаторскими по конструкции дизайнами корпусов Apple IIc и PowerBook.

Обладая уникальным внешним видом, модели компьютеров Acer Aspire черно-угольного и холодно-зеленого цветов имеют также много функциональных усовершенствований:

быстрая программа установки

встроенный факс-модем 14.4/28.8 кБит/сек с функциями автоответчика

встроенный 64 битный PCIVGA акселератор с 1 Мб видеопамяти

встроенные стереодинамики AuraSound и ситема QSound обеспечивает объемное стерео

встроенный направленный микрофон

вынесенный на переднюю панель регулятор громкости и разъем для наушников

Выбор конфигурации от Pentium 75, 8 Mb RAM, 850 Mb HD, 14" монитор до самой космической...



Прорыв года



Прорыв года - первая военная стратегия в России Total Control

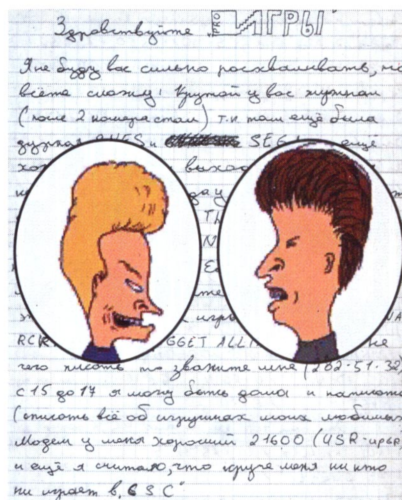
Издатель: Дока, Дистрибьютор: Электротехническое Общество

Это первая стратегическая игра, созданная и изданная в России с полностью русским интерфейсом. Военная стратегия, основанная на принципе ускоряемого времени, в которой вы должны установить полный контроль над планетой и ресурсами посредством захвата и развития баз и при помощи воздушных войск и боевых наземных роботов.

Мы уже знакомили вас с создателями этой игры в 6 номере журнала "Pro Игры"за 1995 год и в этом номере на стр. 9 вы можете прочесть блиц-интервью и узнать еще много о компании "Дока", а в номере 2 за 1996 год опубликованы подсказки и коды к Total Control.



Орден имени Beavis&Butthead


Здравствуйте PRO ИГРЫ

Я не буду вас сильно расхваливать, но всё-таки скажу! Крутой у вас журнал (уже 2 номера стали) т.к. там ещё была

Орден имени Beavis&Butthead - самому надоедливому читателю за самое вредное письмо.

Это звание заслужил наш читатель Федоров Дмитрий из Москвы, приславший нам несколько писем и даже ревью. Приводим несколько строк из последнего письма:

"Здравствуйте, Pro Игры.

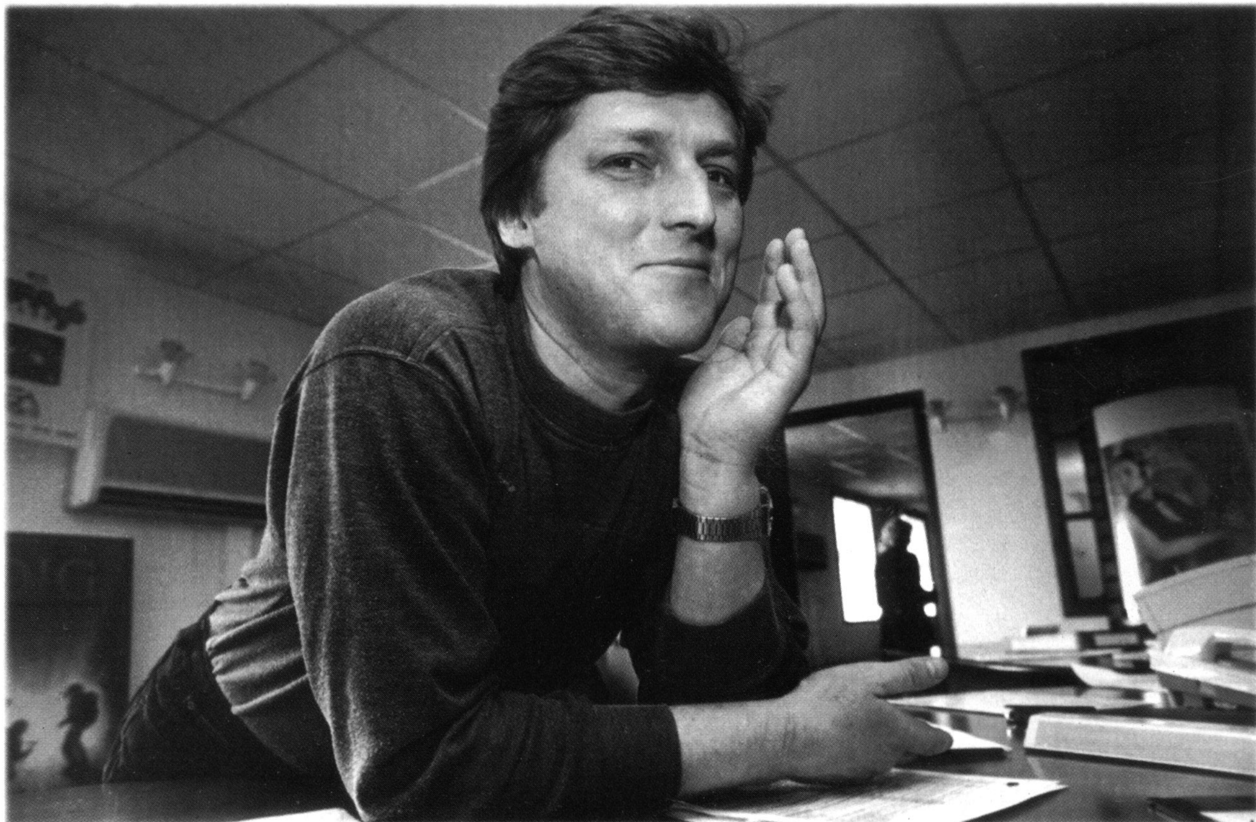
Вот на днях купил 7-й номер и дубу дал увидев (Федоров Дмитрий) в одном из писем, но прочитав его я понял вот псих какую чушь написать, но ничего переживем. Я смотрю неплохой переводчик у вас там хорошо перевел статью War2. Кстати этот товарищ Евгений Луньков имеет модем? Если да, то пусть звонит, сыграем во что угодно, хоть в F29 Retail. Наконец классно оформлена обложка и задний фон у статей убран. Вообщем неплохое начало на 1996 год. Надеюсь вы будете в состоянии напечатать мою рецензию на Crusader: No Remorse. А так вобщем все по-прежнему, сидим, играем, проходим и тишина. Когда вы откроете рубрику: Ищу друзей???...

...Почитав немного моего письма у вас наверно глаза скривились - это специально для кривых глаз.

Ну хоть раз кто-нибудь хотя бы напишет мне пару ласковых, а лучше приз (за надоедливость :-))

Чем скорее тем лучше . OK : -)

No connekt..."



Pro Игры в гостях у московской фирмы "Бука"

До сих пор эта фирма была известна как дистрибьютор видеоигр, представитель компании Sega и партнер Infogrames по изданию некоторых CD-ROM-ов для российского рынка. Однако теперь "Бука" рискнула стать издателем и продвигать на рынок российскую игру. Причем это достаточно уникальное явление: ведь чистого издателя, не имеющего за плечами своего завода, своих разработчиков и т. п., но имеющего четкую концепцию и возможность работать с западными партнерами по цивилизованным законам, пожалуй, еще не было. Однако: свято место пусто не бывает, и уже многие, вкусив этого горького хлеба, подумывают о серьезной проблеме издательства в России.

Итак, мы побеседовали с директором по развитию фирмы "Бука" Олегом Белобородовым о будущем их первого издательского проекта и о конкурсе игр российских разработчиков в рамках фестиваля "Аниграф".

Pro: Нам очень понравилось, как вы делаете promotion вашей игре. Я считаю, что это уникальный случай среди издателей в России, когда проводят такую грамотную рекламную компанию. Было бы интересно узнать, как вы нашли "Логос", какой у вас был изначальный план, и что вы собираетесь делать дальше?

Олег Белобородов: "Логос" мы особенно не искали. Несколько лет назад у нас была необходимость в создании программы для офиса, при помощи которой можно было бы грамотно производить различные бухгалтерские операции и т. д. Разработчики из "Логоса" обратились к нам и мы уже работаем вместе около двух лет. Мы сделали очень хорошую, действенную программу для подсчета бухгалтерии, она написана в Access и хорошо работает в среде Windows. Постепенно мы сблизились с этой командой. Кстати, их первый, не игровой, а скорее научно-технический проект - это танковый тренажер, который

они разработали для Министерства Обороны. Оттуда ведет свое начало основной engine игры, который, конечно, был существенно переработан.

Pro: А когда собственно все началось? Кому первому пришла в голову идея создании игры?

Олег: Наверное, нам, поскольку на нас произвел впечатление этот тренажер и мы предложили "Логосу" создать игру под заказ. В тренажере была реализована свобода передвижения, графика также была неплохая. Ну, что говорить, если этот проект находится сейчас на соискании государственной премии.

Pro: Значит, вы увидели отработанную технологию, вам пришла в голову идея, вы разработали сценарий и заказали им игру?

Олег: На самом деле, все происходило не совсем так, как принято. Не было сценария, как такового. Просто существовал предполагаемый engine симулятора, создавались мини-уровни для разных городов, собирался инструментарий для игры, из которого, как по кубикам, складывались новые уровни, новые варианты. А сценарий? Ну, какой сценарий в Doom-е, Descent-е, Duke Nukem 3D? Сценарий заключается в словах: "победи всех" или "убей всех". Примерно по такому же принципу будет построена и наша игра, только, единственное отличие состоит в том, что между уровнями будут ролики, задающие сюжет. Многим непонятно, почему игра называется "Русская рулетка", и все воспринимают название прежде всего как рекламный трюк. С одной стороны - это конечно рекламный трюк для прорыва на Запад, а с другой стороны - это русская рулетка для нас самих. Мы рискуем: получится - не получится. Но кроме этого - открою вам секрет - в игре есть сюжет, между уровнями будут появляться постоянные для всего действия герои, которые будут между собой играть в русскую рулетку и то же самое предлагать и игроку сделать с пистолетом и патронами, и, в зависимости от того, повезет вам или не повезет, зависит дальнейший ход игры.

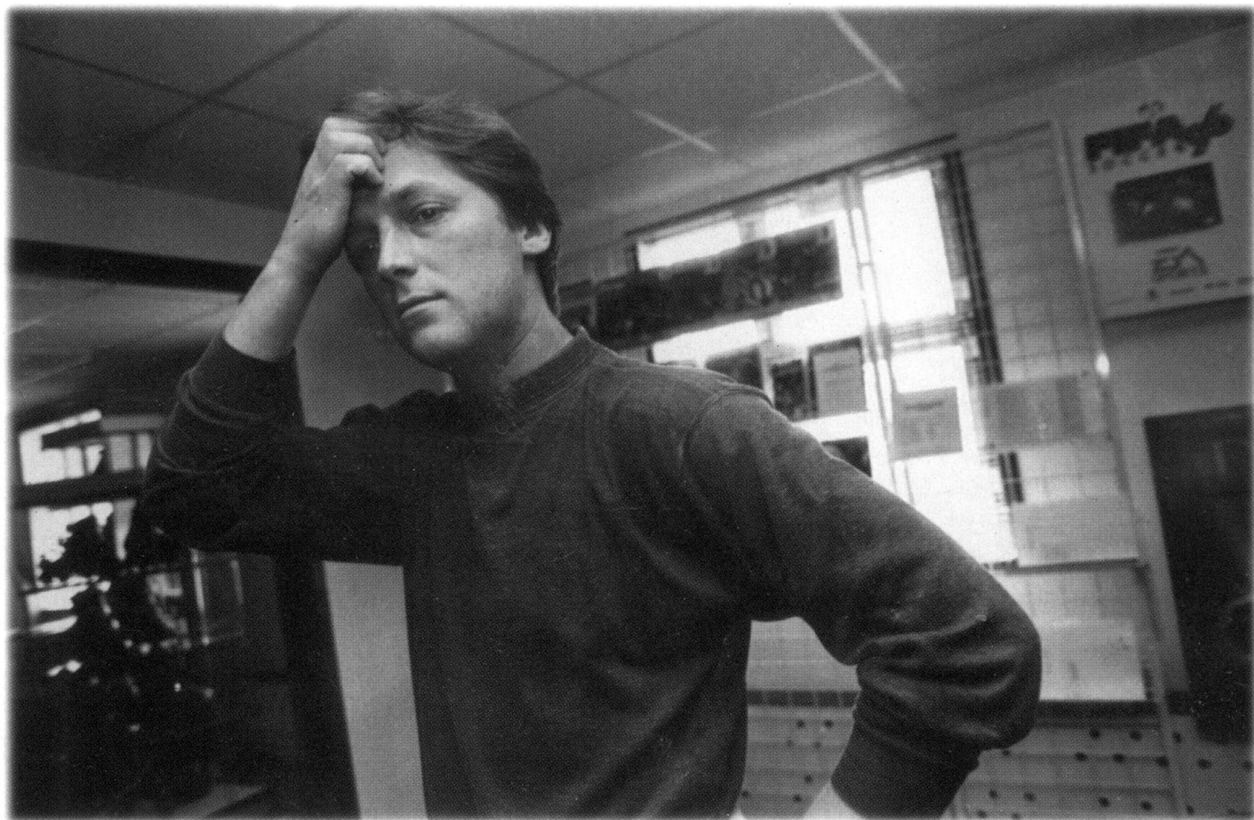
Pro: Но, Олег, помимо этого ведь есть какая-то история, которую описывают в книжечках, прикладываемых к игре.

Олег: Конечно, там есть нечто похожее. Завязка такова: в 1906 году над Сибирью упал Тунгусский метеорит, через сто лет после происшествия стали проявляться странные последствия этой катастрофы, планета вымерла, люди живут под силовыми колпаками в огромных тюрьмах-мегаполисах и т. д. Вы должны разрушить все эти силовые поля и спасти планету. Это просто завязка, как такового сценария нет, и, наверное, он не нужен для action-игры.

Pro: Вы надеетесь издать игру за границей, тем не менее, вы делаете и русскую версию. Издание этих двух продуктов будет параллельным?

Олег: Да, и кроме того, что мы бы хотели получить прибыль, тем не менее это не является главной целью, хотелось бы в принципе научиться это делать профессионально, то есть издательство и промоушен. Делать так, как это делается на Западе, грамотные проекты,

**А что должен делать в России для раскрутки игры настоящий издатель?
То же, что и везде, хотя бы что-то делать, кроме изготовления тиража на заводе.**



начиная с этапа грамотного программирования до грамотных действий издателей. Нам хотелось бы осуществить это в России.

Pro: А сколько денег нужно вложить в рекламу продукта, чтобы доходы от продаж оправдали затраченные средства?

Олег: По западному образцу расходы на рекламу должны быть в 2-3 раза больше, чем на разработку самой игры. Но в России сейчас это будет несколько меньше.

Pro: А что должен делать в России для раскрутки игры настоящий издатель?

Олег: То же, что и везде, хотя бы что-то делать, кроме изготовления тиража на заводе. Найти какие-то особые ходы, представляющие продукт в выгодном свете на рынке, попытаться сыграть на том, что подействует на психологию русского человека, потому что профессионализм издателя заключается как раз в умении правильно воздействовать на определенный, локальный рынок.

Pro: И какой должна быть грамотная русская рекламная компания?

Олег: Мы пока не разрабатывали тактику для России, сейчас мы проводим рекламную компанию на Западе.

Pro: Вы имеете в виду вашу удачную рекламу в газете CTW, на ECTS в Лондоне?

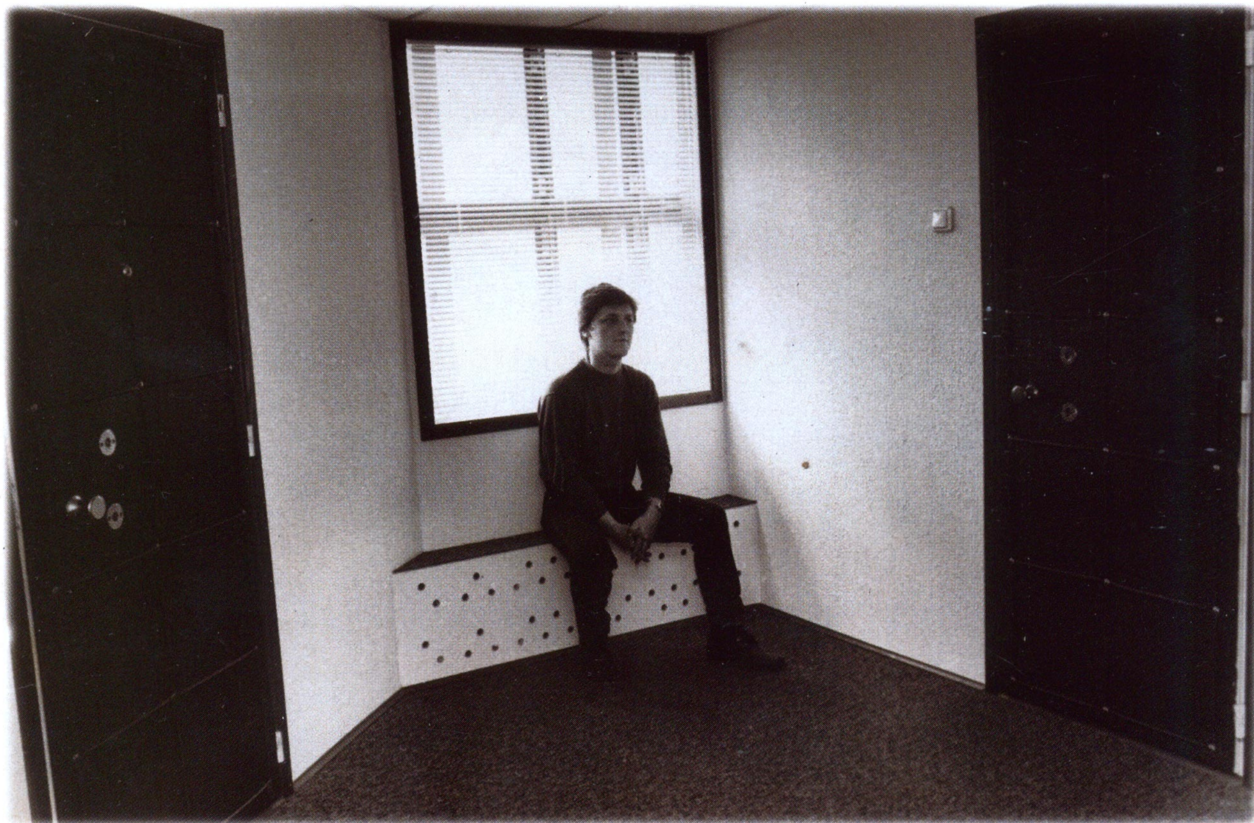
Олег: Да, и на выставке E3 в Лос-Анжелесе мы тоже будем рекламировать в прессе "Русскую рулетку" еще до выхода игры. Реклама достаточно агрессивная, по их словам. Хотя мне так не кажется. Потом, по-моему, обязательно нужно задействовать Internet и постоянно обновлять информацию о готовящейся к выпуску игре, предоставить рабочую демоверсию для пользователей сети. Существует замечательная история создания этого рекламного слайда к "Русской рулетке". Мы нашли колоритный подвал рядом с театром "Эрмитаж", там такая сочная фактура стен и мистический свет. Также нам помогли ребята из журнала "Медведь" на съемках: и найти настоящий револьвер, и с прочим антуражем.

Pro: А в самой игре вы тоже оставите такую темную палитру и ржавый кокпит истребителя?

Олег: Да. Изначально и город был очень похож на Москву, но потом мы решили от этого отойти и сделать более футуристический ландшафт. В самой игре будет 9 миссий: горные, пустынные, над ночным городом, подземные и т. п. Мы решили сделать просто качественный трехмерный action. Просмотрев журналы Computer Gaming World с 1992 года, я понял, что на симуляторы и action спрос постоянен и велик. Чего нельзя сказать о головоломках и стратегиях. То есть спрос на стратегические игры развивается по некоторой синусоиде, а мода на головоломки порой и вовсе пропадает. Но сейчас это вновь станет модно благодаря Sony Playstation, они собираются выпустить много пакетов головоломок и сделать большую рекламную шумиху.

Pro: Какая модель продаж в России вам кажется наиболее оптимальной? Либо продавать игру по низким ценам, в дешевой упаковке, ориентируясь, в основном, на массовые пиратские рынки и конкурируя с китайскими подделками по цене, либо цивили-

Сценарий заключается в словах: "победи всех" или "убей всех". Примерно по такому же принципу будет построена и наша игра.



зованная модель, когда издатель заключает контракт с дистрибьютором, игра поступает в продажу исключительно в Retail Box, стоит дороже 30 долларов, но объем продаж несомненно меньше?

Олег: Скорее всего, нужно совмещать, например, как фирма Compulink. Продавать комплект дешевых игр вместе с каким-либо оборудованием (так называемый bundle), что безусловно нравится покупателю и себя оправдывает, плюс параллельно вести продажу хорошо оформленных игр в коробках с сильной рекламой. Но, вообще, нормальная русская игра не должна стоить более 10-20 долларов, тогда она будет конкурентноспособна с пиратскими дисками, записанными на CD-R. Нашу игру мы будем продавать по 15 долларов в розницу. И этот период низких цен еще будет продолжаться некоторое время. Возможно, позже будет выработана некая единая политика среди русских издателей.



Pro: Расскажите о подготовке к фестивалю "Аниграф".

Олег: Мы год назад хотели организовать свой независимый фестиваль российских игр (к сожалению, пока не получилось), растянуть его во времени месяца на три, проводить его по всей России, то есть устроить широкомасштабную акцию, привлечь к сотрудничеству "Гарант-Почту" с бесплатной рассылкой. То есть, если реклама опубликована в центральных изданиях, и человек, узнавший об этом и желающий принять участие, может выслать свои материалы, прибегнув к услугам "Гарант-Почты". Но скоро, в мае этого года, такой конкурс будет проводиться в рамках фестиваля "Аниграф" и мы являемся его организаторами и спонсорами. С целью гарантии всех юридических прав и сохранности конкурсных разработок мы заключаем со всеми конкурсантами "Договор-заявку". И до начала конкурса все имена участников хранятся в тайне, а их работы - в сейфе до начала работы экспертной комиссии. Особую значимость конкурсу должно придать присутствие на Фестивале в качестве почетных членов жюри представителей известных зарубежных издательств компьютерных игр, таких как Time Warner Interactive, Domark, Electronic Arts, Virgin, Sunsoft, GT Interactive, Gametek, Infogrames, Interplay.

Pro: В прошлом году у меня создалось впечатление, что 16 российских игр на конкурс набралось с трудом.

Олег: В прошлом году этот конкурс на "Аниграфе" проводился впервые, потому, конечно, многие о нем не знали, были представлены практически одни московские разработчики, да и игры были трехлетней давности, те же знаменитые Color Lines, например. Сейчас же мы принимаем на конкурс только новые игры, выпущенные с мая 95 года по май этого года, то есть за год.

Pro: А киевские разработчики будут принимать участие?

Олег: Мы не собираемся устраивать чисто российский конкурс, но более подробной информации я дать не могу, потому что должна сохраняться некоторая секретность в условиях конкурса. Хотелось бы, чтобы все было лучше, чем в прошлом году. Конкурс будет проводиться на открытой площадке в холле ЦМТ на Красной Пресне, где планируется установить большой экран, на котором будут идти презентации игр. Каждый разработчик сам делает презентацию своей продукции, чтобы рассказать о ней наиболее компетентно. И в рамках "Городка Игрушек" на "Аниграфе" будут специальные презентационные места, где постоянно будет идти показ отдельных игр, как участвующих, так и не участвующих в конкурсе фирм, а также продажа старых игр (только оригинальных российских версий).









Для жюри ведь важно и мнение зрителей. Отборочный же конкурс экспертной комиссией будет проводиться за неделю до начала фестиваля.

Pro: И кто будет в жюри из прессы?

Олег: Пока еще не решили. Наверняка наши все "игрушечные" журналы, неважно, как они к друг другу относятся. Но, пожалуй, кто же лучше них знает российских разработчиков. Кроме этого, будет английская пресса, компьютерный еженедельник CTW заинтересовался, сказали, что пришлют людей и сделают в газете публикацию. Пожалуй, в этом году конкурс будет гораздо более представительный, чем в прошлом. PRO

ECTS весной

ECTS Spring 1996: April 14-16, Olympia, London



Вы берете с собой десяток визитных карточек, "мыльницу", легкую амуницию журналиста и отправляетесь в Лондон. Уже на таможне вас спросят: "ECTS? Computer gaming show? Ah, it's about Sony PlayStation!" Пробыв в Лондоне пару дней, очень легко понять, почему у большинства англичан игры ассоциируются с видеоприставкой Sony. В любой, даже самой маленькой лавочке пять из десяти компьютерных журналов будут о Sony Playstation (всевозможные Sony Power, Play, Sony PlayStation Official Magazine и т. п.). А в каком-нибудь гипермаркете ComputerWorld или Virgin Megastore вы запросто заблудитесь среди стеллажей с CD-ROM-ами для Playstation, пытаясь отыскать свою любимую полочку "new pc cd-rom". Ваши поиски могут привести к забавному отделу board games, которые действительно в Европе очень популярны, среди суперхитов - Warhammer: Shadow Of The Horned Rat с прекрасно выполненными фигурками и картами. Также можно приобрести наборы солдатиков от Virgin, скажем, на тему "Command&Conquer". Но, впрочем, по сравнению с культом "Звездных войн" это выглядит действительно как игрушки...

Итак, воскресенье, в 10 часов утра, - открытие выставки. Ваши действия: а) вы в своем строгом костюме уже на стенде и будете проводить презентации до 6 вечера или пока не упадете замертво; б) бегаете полуодетый по комнате в отеле в спешных попытках найти хоть что-либо приличное для вашей первой встречи на выставке; в) пытаетесь найти бар, который все еще или уже открыт (из рекламной шутки Sierra On-Line). Можно предположить, что вы бредете по весенней High Kensington Street и, завидев в 13 кварталах впереди черный лозунг с золотыми буквами "Quake awakes", радостно ускоряете шаг по направлению к Grand Hall Olympia. Уже за квартал вы видите очередь, напоминающую очередь на "Комтек", но подозрительно однополую: в ней можно встретить женщин любого возраста и степени эмансипации. В 9.30 двери стремительно распахиваются и толпы фанатичных поклонниц устремляются... на выставку Craft's Home (что-то типа домашние поделки) с любопытством, достойным рьяных doomer-ов, выбирая вышивки, букетики и аппликации...

Осознав свою досадную ошибку, вы покидаете Hall 2 и, пройдя пару кварталов, обнаруживате за углом столь же длинную очередь мужского пола. Да, это здесь. Какие-то шкеты вчетвером фотографируются в ковше мусороуборочной машины (судя по их крикам "It will be successful!" - это знатные дизайнеры игр), белые кадиллаки от Virgin отвозят менеджеров на переговоры в head-office, как и во всем мире наглые журналисты норовят без очереди пройти регистрацию...

Выставка не заслуживает того ажиотажа, который создается назойливыми медиа. Весенняя ECTS невелика, в отличие от осенней на ней нет стендов Electronic Arts, Virgin, Sega, Acclaim и Nintendo. Впрочем, это не новость - так было и в прошлом году. К рождеству, традиционно, издатели готовят самые горячие релизы и заявляют о них на осенней ECTS. Зато на весенней вручаются престижные награды ECTS Awards, что-то вроде "Оскаров" в индустрии компьютерных игр. Церемония проводится в Porchester Hall, милом зальчике с красными плюшевыми занавесками и деревянной резьбой. Лауреаты собираются на ужин, который длится несколько часов, сидя за огромными круглыми столами, перебрасываются шутками, выпивая французские вина и бурно аплодируя победителям года (см. врезку). Выбор победителей определяется голосованием, в котором участвуют как потребители, так и европейская пресса: зрители программы Live&Kicking (BBC), журналы Power Play (Германия), Joystick (Франция), High Score (Скандинавия), Power Unlimited (Бельгия), The Games Machine (Италия), MicroMania (Испания). Кроме этого газета CTW - спонсор выставки и ECTS



14 апреля в Лондоне на ECTS'96 Spring в Porchester Hall (организаторы - Blenheim, спонсоры - CTW и ELSPA) состоялась церемония награждения лидеров индустрии компьютерных развлечений.

В этом году победителями стали:

Наиболее оригинальная новая игра
WORMS (Ocean)

Продукт года в области edutainment
ENCARTA 96 (Microsoft)

Лучший Hardware
SONY PLAYSTATION (Sony)

Игра года в Скандинавии
FULL THROTTLE (Virgin)

Игра года в Нидерландах, Люксембурге и Бельгии
MORTAL KOMBAT 3 (Sony)

Игра года в Италии
COMMAND&CONQUER (Virgin)

Игра года в Испании
WORMS (Ocean)

Игра года во Франции
HEROES OF MIGHT&MAGIC (UbiSoft)

Игра года в Германии
COMMAND&CONQUER (Virgin)

Бронзовая награда за маркетинг от газеты CTW
SEGA EUROPE

Серебряная награда за маркетинг от газеты CTW
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Золотая награда за маркетинг от газеты CTW
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Награда зрителей Live&Kicking BBC TV
WORMS (Ocean)

Разработчик года
PSYGNOSIS

Компьютерная игра года
COMMAND&CONQUER (Virgin)

Видеоигра года
VIRTUA FIGHTER 2 (Sega)

Издатель года
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT



TV - публикует интервью с победителями и делает прямые телерепортажи с церемонии награждения, выхватывая разгоряченных участников прямо из зала для блиц-интервью. Ужин плавно переходит в вечеринку и дансинг до утра...

На следующее утро вы с удивлением обнаруживаете у себя в карманах груду визитных карточек самых разнообразных фриков, озадаченно размышляя: неужели все эти люди и делают индустрию? Почитав добротное маркетинговое исследование Financial Times, с грустью осознаете, что рынок переполнен скверными играми, розничные цены на CD-ROM будут падать, расходы на рекламу расти, все дистрибьюторские каналы переполнены и нуждаются в розничных продавцах, на игровом рынке больше нет пустых ниш, и глобализация индустрии очевидна. В мировом масштабе Microsoft, Virgin, Electronic Arts и Interplay вместе издали 60% всех проданных CD-ROM-ов в 1995 году. При этом в 1994 году из каждой изданной сотни CD-ROM-ов только 1 или 2 оказывались на полках магазинов и были проданы. Качество перестало быть неотъемлемой чертой товара. Правильное маркетирование и рекламная кампания правят бал. Именно поэтому Ocean и Infogrames объявили на выставке о слиянии компаний с целью создания пятой по величине издательской группы в мире.

Игрой года, безусловно, будет Quake. Трехэтажный стенд GT Interactive в стиле средневекового замка с факелами и красными витражами впечатляет, как и грандиозная рекламная компания, которая началась в Интернете и вот-вот обрушится на ваши головы со страниц всех журналов. Демозал на стенде GT, в котором можно было поиграть в Quake по сети вчетвером, был самым многолюдным местом на выставке, напоминающим красный жаркий ад. Что и говорить: культовая игра.

Продолжая прогуливаться между орущих, звенящих и пахнущих бензином (реклама Grand Prix Manager) стендов, вы можете повстречать и культовых персонажей, к примеру, Питера Молине из Bullfrog, который то и дело дает интервью для телевидения, или "дикого" Билла Стили из Interactive Magic, с невероятным энтузиазмом рассказывающего о своей новой игре в Бога "Destiny". Как бы вы его ни просили говорить помедленнее, он все равно будет рассказывать божественную историю только для себя одного на скорости 2 Мегабита в секунду. Но судьба Destiny пока еще туманна, в то время как Civilization II уже успела стать мегахитом за первую неделю продаж и красуется во всех чартах и витринах на первом месте.

Три горячих дня пролетают для вас незаметно, вот уже пора, собрав стикерсы и каталоги, отправляться в аэропорт, а в самолете наконец-то вдоволь поговорить по-русски. Ведь на ECTS из года в год ездят из России и "Дока", и "Бука", и Олег Медокс. Новые контракты, новые локализованные игры, новые издательские планы... Обо всем этом читайте в ближайших номерах журнала и в интервью этого номера. PRO

Эва Рухина





НОВОСТИ С ECTS

Война между Севером и Югом - величайший военный конфликт, когда-либо происходивший на американском континенте. Каким же образом южанам удавалось в течение пяти лет сдерживать натиск противника, значительно превосходившего их по численности, качеству и количеству вооружения? Ответ один: только благодаря блестящему стратегическому таланту генерала Роберта Ли, превратившего плохо обученный сброд новобранцев под названием "Армия Северной Вирджинии" в наиболее боеспособную армию своего времени. Вне зависимости от того, интересуетесь ли вы историей Гражданской войны в США или просто любите варгеймы, вам наверняка понравится играть в **Robert E. Lee: Civil War General** (разработчик - Impressions Software). Вы командуете войсками в семи наиболее знаменитых сражениях Гражданской войны или же играете всю кампанию целиком. Степень детализации очень высока: вы видите мельчайшие детали рельефа на поле битвы, а также изображение каждого солдата! Игровой механизм рассчитан на одного или двух играющих поочередно.

Итак, в вашем распоряжении находятся четыре типа полевых войск: пехота, кавалерия, артиллерия и сторожевые пикеты. Вне зависимости от того, на чьей стороне вы играете, в начале сражения войска располагаются именно в том порядке, как это было в действительности. Все ваши генералы - также вполне реальные исторические личности, каждый со своим набором индивидуальных качеств. Можете бросить их в бой, дабы подкрепить дух войск, но в случае гибели генерала вы теряете его до конца игры. Играя целую кампанию, вы можете усовершенствовать боевое оснащение и вербовать новых рекрутов в зависимости от исхода полевых сражений.

Что ж, попробуйте изменить ход истории, играя в Robert E. Lee: Civil War General! Время выпуска: май-июнь.







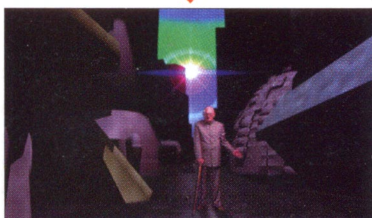
Sierra On-Line объявляет о намерении выпустить новую космическо-стратегическую игру **MissionForce: Cyber Storm**. В этом футуристическом варгейме стратегия и тактика сочетаются с управлением, реализмом и такой интерактивностью, которой могли бы позавидовать создатели EarthSiege 2. Под вашим началом находятся биороботы Bioderms. Можно модифицировать каждого из них по своему усмотрению, внеся соответствующие изменения в "генетический код". Bioderms летают на гигантских летающих махинах - HERC. Вы можете выбрать любые из 25 готовых моделей, а комбинации систем вооружения бесконечно варьируются по вашему желанию. Во время боя можно воздействовать на Bioderms при помощи специальных эндокринных стимуляторов, при этом боевые возможности биороботов повысятся, но есть риск непредсказуемых генетических мутаций. Сценарии и ваши противники управляются искусственным интеллектом. Остается добавить, что высокая 3D-графика по-настоящему отражает сюрреалистическое пространство, а используемая в игре технология 3Space обеспечивает уникальное качество изображений. Выпуск игры запланирован на май 1996.

Научно-фантастическая игра **Rama** создана фирмой Sierra по мотивам серии романов Артура Кларка и Джентри Ли при участии обоих вышеупомянутых знаменитых писателей. Сегодня романы из серии Rama переведены на 18 языков и проданы тиражом 7 миллионов копий!

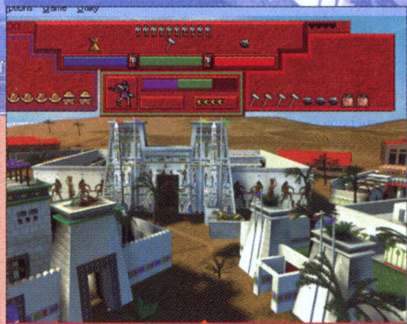
Начало 21 века. К Земле приближается неведомый инопланетный космический корабль Rama гигантских размеров. Вы, в роли одного из членов разведывательной группы, обследуете его огромные пространства и вступаете в контакт со сверхразумными формами инопланетной жизни, которые одновременно вызовут у вас и ужас, и восхищение. Причем, отнюдь не все они настроены враждебно к вам.

В создании игры участвовал дизайнер компьютерной графики Ричард Хескокс, создавший более 130 обложек для научно-фантастических романов. Сам Артур Кларк появляется "живьем" в прологе игры, сценах смерти и в финале, а также ведет повествование и дает некоторые подсказки по ходу игры. Видеоэпизоды с участием живых актеров как всегда совмещены с бесконечными 3-D интерьерами. Время выпуска: ноябрь 1996.









Rise and Rule of Ancient Empires (новая игра Impressions) дает вам возможность переписать заново мировую историю. Вы строите и расширяете свою империю, развивая разнообразные аспекты созданной вами цивилизации. Здесь можно все: эксплуатировать полезные ископаемые, вести дипломатические интриги и выступать войной против соседей. Играющий берет на себя роль правителя одной из империй древности: Варвары-визиготы, Месопотамия, Египет, Греция, Индия и Китай, и каждая империя имеет при этом шанс на завоевание мирового господства.

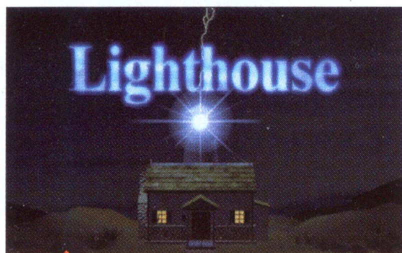
После того, как города построены, вы набираете армии для ведения оборонительных и наступательных войн. Главное - поддерживать достаточный уровень благосостояния своих подданных, то есть, обеспечивать населением продовольствием и продукцией ремесленного производства. Если же вы, вместо этого, сразу же направите значительные средства на военные нужды, в самый критический момент боевой кампании ваша армия может дрогнуть, а в тылу вспыхнут восстания крестьян и горожан, что будет на руку неприятелю.

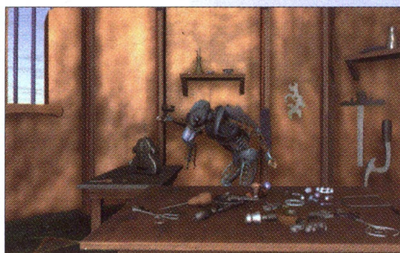
Предназначенная изначально для модемного или же сетевого режима коллективной игры, Rise and Rule открывает немалые возможности и для одного играющего.

Выпущена в конце апреля.

29 марта 1996 года Sierra On-Line выпустила продолжение популярного летного тренажера A10 Tank Killer. Новинка под названием **Silent Thunder** - A10 Tank Killer 2 представляет собой летный тренажер с детализированной анимацией и SVGA-графикой, разработанный специально для Windows'95. Говорят, что штурмовик ВВС США - A10 Thunderbolt II - совершенно удивительный самолет. Его почти невозможно уничтожить. Даже если двигатель объят пламенем, а крыло серьезно повреждено, он может дотянуть до аэродрома!

Благодаря использованию технологий Dynamix BMFE (bit-map frame editor) и TED (terrain editor), специально разработанных для Silent Thunder, взрывы и другие специальные эффекты в 3D смотрятся просто восхитительно, а пейзажи местности, проплывающие под крылом, весьма реалистичны. Вам предстоит выполнить ряд ответственных заданий в разных уголках земного шара: от Колумбии до Кореи. Главная цель - пресечение террористической деятельности трех опаснейших личностей, угрожающих нарушить международный мир и согласие: Сеньора Масиаса в колумбийских джунглях, Ким Чи Ли в Корее и Али Гани Гросири на Ближнем Востоке. В игре 24 миссии и 3 кампании, удобная инструментальная панель для начинающих, сюжет с продвижением по служебной лестнице и правдоподобные сценарии.





Lighthouse

Однажды вам звонит ваш друг, эксцентричный доктор Джеремайя Крик. Он просит во что бы то ни стало приехать к нему и посидеть с его годовалой дочуркой Амандой. Внезапно из темноты появляется загадочное "Черное Существо" - Black Being, хватает Аманду и скрывается за дверью, ведущей в другое измерение! Вы устремляетесь в погоню за похитителем, понимая, что, кроме вас, некому больше спасти девочку.

В мире, совершенно непохожем на вашу родную Землю, на берегу моря стоит башня, в которой вы обнаружите колдовскую "лабораторию", полную загадочных предметов. По небу пролетает странная механическая птица, в прибрежном гроте спрятана удивительная подводная лодка. Вскоре вы научитесь управлять подводной лодкой и обследуете останки давно затонувшего военного корабля, а затем отправитесь на островную крепость, где царствует Black Being. При помощи механической птицы - орнитоптера - вы проникнете в гигантский храм, охраняемый механическими статуями. Там вы узнаете, как проникнуть в Black Country. На скалистом полуострове стоит грандиозный индустриальный комплекс, проникнуть внутрь которого можно лишь при помощи своеобразного поезда, преодолев массу тоннелей. Наконец, вы найдете доктора Крика и его дочь Аманду, которых держат в заточении. Сумеете ли вы спасти их, победив Black Being?

Это не героическая фантазия, но здесь полным-полно грандиозных сооружений и странных существ. Технология там развивается по своим собственным законом, имеющим лишь отдаленное отношение к реалиям нашего мира.

Время выпуска: июнь 1996.
Издатель: Sierra.

Albion (Blue Byte)

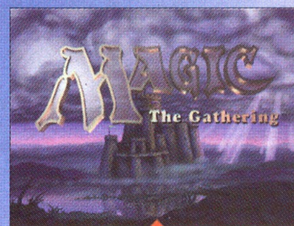
В 2227 году космический корабль Toronto достигает пределов далекой солнечной системы. Владельцы корабля - корпорация DDT - считают, что на одной из планет этой системы должны находиться богатые залежи полезных ископаемых, но информация о том, что планета представляет собой необитаемую пустыню, оказывается неверной... На самом деле планета Albion - это целый мир, полный жизни, секретов, тайн и магии. Когда командир разведывательной группы Том Дрисколл обнаруживает это, он решает спасти благодатную планету от щупалец Корпорации. Постепенно на его пути встречаются все новые и новые загадки: что за магия царит на Альбионе? Каким образом обитавшие на Земле кельты попали на Альбион в 400 г н. э.? Итак, вы играете за Тома Дрисколла и ведете его сквозь таинственный мир Альбиона. К числу характерных особенностей игры относятся тщательно разработанный игровой механизм и сюжет. Пожалуй, Albion - единственная ролевая игра, в которой используются три типа графической презентации. Когда вам нужно исследовать незнакомую местность или здание, используется детализованное 2D - так удобнее ориентироваться. Когда действие становится особенно напряженным, возникает высококачественное 3D, например, в подземелье, когда вы наблюдаете за происходящим глазами управляемого вами героя. Есть также стратегический ракурс: битвы наблюдаются вами также в 3D. Сражения выполнены при помощи анимированной графики с многочисленными специальными эффектами. В отличие от многих других сходных продуктов, все персонажи в Albion имеют свою индивидуальность и находятся на разных уровнях интеллектуального развития (что отражено и в сюжете). Чтобы понять, кто на что способен, вы можете опробовать свои силы, общаясь с любым встречным персонажем. В Albion придется играть долго, но это достигается не за счет обилия сложных головоломок или усложнения условий победы в боях. К счастью, создатели постарались отказаться от набивших оскомину клише типа эльфов, гномов и прочих чудищ. Вместо этого, дизайнеры тщательно продумали и воплотили внутреннюю логику исторического развития планеты, что позволило предложить играющему множество взаимосвязанных и логично обоснованных ситуаций и конфликтов. Средства управления очень просты плюс есть оперативные подсказки. Выпуск игры намечен на первый квартал 1996 г.



MicroProse объявила о намерении выпустить исторически достоверный летный тренажер, посвященный реалиям II Мировой войны в Западной Европе - **1943: European Air War**. По желанию пользователей 1942: Pacific Air War создатели учли ряд важных моментов: война в небе Западной Европы значительно отличается от воздушных боев над Тихим Океаном - немецкие самолеты были более совершенными, пилоты были опытнее, чем японцы, и не столь фанатичны, наконец, боевые задания, в основном, сводились к стратегическим бомбардировкам и поддержке наземных войск. Для начала восхождения вверх по служебной лестнице вы можете выбрать Битву над Британскими островами или же начать с 1943 года. Можно играть как за немцев, так и за союзников. По мере продвижения по службе будут увеличиваться ваши возможности по контролю над действиями других пилотов: будучи командиром группы, вы сами определяете, какое задание будет выполнять каждый, распределяете самолеты и вооружение. К числу достоинств игры относятся: качественная 3D-графика, гибкое развитие сюжета (повторения практически исключены), возможность создания собственных миссий и необычайная историческая точность. Вы можете выбрать любой из 20 типов самолетов, и в каждой миссии способны участвовать до 32 самолетов одновременно плюс, уже ставшая стандартной, возможность играть по модему.







MicroProse с гордостью заявил о приближении к концу создания **Magic The Gathering** - первой интерактивной компьютерной игры, созданной на базе популярной настольной фантастической игры с картами. Подписав контракт с Wizards of the Coast, MicroProse намерена выпустить версию для Windows'95 игры Magic The Gathering - средневековое окружение, магия, заклинания и стратегия. Планируется также версия с коллективным сетевым режимом. Каждый пакет CD-ROM будет включать карты из оригинального набора, а также два дополнительных набора: Arabian Nights и Antiquities.

В создании игры приняли участие такие знаменитости, как Сид Мейер и Ричард Гарфилд. Между прочим, изучить законы волшебного мира Shandalar на компьютере легче, чем в настольной игре, игровой процесс упрощается, а возможные противоречия и недосказанность автоматически устраняются. Революционная система искусственного интеллекта, созданная MicroProse, позволяет легко и быстро освоить правила игры. Вы находите, покупаете, продаете или же выигрываете магические карты, позволяющие создать библиотеку заклинаний. По сети вы можете разговаривать с удаленными партнерами и обмениваться с ними картами.





Interplay готовит к выпуску action игру **Shattered Steel**. В ней вы находитесь в роли вольнонаемного бойца-разведчика, отправленного по заданию крупной горнодобывающей компании на небольшую планету Lanios для того, чтобы обнаружить причину обрыва с ней связи. Ожидая встретить обычную пиратскую шайку, вы совершенно неожиданно для себя сталкиваетесь с целой неизвестной доселе расой роботов-мутантов. Вам противостоят 50 вооруженных до зубов роботов, управляемых развитым искусственным интеллектом. В игре много видео- и кинематографических эффектов. Выбор оружия немал: спаренные пушки, ракеты теплового наведения и прочее футуристическое вооружение. Если вам не под силу воевать по принципу "один против всех", можете собрать друзей (до 16 человек!) и сразиться по принципу "все против всех" в коллективном режиме, или же объединить свои усилия в борьбе против зловредных роботов. Игру можно продлить за счет редактора, позволяющего создавать новые миссии, свои собственные виды вооружения и техники. Shattered Steel появится осенью 1996 года.



Последняя игра компании MicroProse из серии Star Trek имела грандиозный успех. Что же будет дальше? Итак, в следующей серии **Generations** вы чувствуете себя так, как будто управляете событиями в кинофильме, хотя предоставляется и возможность самостоятельно исследовать окружающий виртуальный мир. Перед нами история (разумеется, выполненная с использованием всевозможных кинематографических эффектов) о том, как капитан Кирк наконец-то уходит со сцены, уступая дорогу очередному герою - капитану Пикарду. Эта смена командования сопровождается массой приключений в разнообразных игровых стилях. Элемент приключения с перспективой "от первого лица" постоянно присутствует в игре. Исследование загадочных космических баз, сбор информации и освобождение заложников - таковы основные мотивы знаменитого сериала Star Trek вот уже на протяжении 30 лет, и все это нашло отражение в игре. Простейший мышиный интерфейс будет сохранен, но появятся новые, более совершенные элементы, например, узел навигации и управления на вашей базе The Enterprise. Кинематографические эпизоды будут проигрываться с разрешением 640 на 480 в 65,535 цветах, а real-time engine сможет управлять SVGA в 256 цветах. Выпуск Generations запланирован на сентябрь.





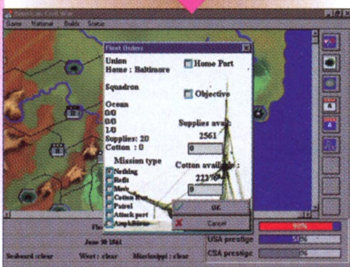
Давным-давно, в незапамятные времена разворачивались ожесточенные сражения между армиями враждующих королей. Добро пожаловать в волшебное полузабытое царство Dungeons and Dragons - одно из наиболее удачных за всю историю фантастических игр, на этот раз в новой игре **Blood and Magic** от Interplay. Вы погрузитесь в реалии той эпохи, когда могучие колдуны собирали друг против друга огромные армии. Там будет все: интриги и зависть, агрессии и месть, с каждым шагом уводящие вас все дальше и дальше вглубь волшебных легенд. Постепенно вы будете приобретать бесценный опыт, набираясь магических сил. Ваши товарищи так же, как и вы сами, в случае успеха превратятся в богоподобных богатырей, вооруженных набором волшебных заклинаний - словом, открываются практически безграничные возможности для тактических и стратегических действий. Кроваво-магическая эпопея начнется летом.



Interactive Magic готовит к выпуску новый стратегический варгейм на тему гражданской войны в США под названием **The American Civil war: From Sumter to Appomatox**, в которой вы сможете командовать войсками как "Севера", так и "Юга".

Игра охватывает весь период гражданской войны, и вы можете начать, как с самого начала, так и с 1862 или 1863 года. Добиться победы можно чисто военными или политическими методами. В The American Civil War степень реализма и детализации гораздо выше, чем в любой другой игре на тему гражданской войны в США. Поначалу, как это и было в действительности, северяне действуют нерешительно и безынициативно, что дает южанам некоторые преимущества. С другой стороны, важна также выучка войск: на подготовку солдат нужно время, а если бросить в бой необстрелянных и необученных новобранцев, сражение просто может превратиться в мясорубку. Играет существенную роль система снабжения и коммуникаций: углубишься слишком далеко на неприятельскую территорию и глядишь - твои линии снабжения уже перерезаны, и армия начинает таять, как лед на солнце... Словом, все реальные факторы стратегии здесь задействованы. Игра содержит, кроме того, базу данных с точно выверенной информацией о 125 исторических деятелях. Играющий самостоятельно создает систему командования и распределяет войска на огромной территории: от Мехико до Филадельфии и от Багамских островов до Канзас-сити. Каждый ваш ход изображает неделю реального исторического времени.









Citizens: Backwater Affairs

MicroProse представляет новую "игру в Бога", где играющему предстоит управлять небольшим городком и его обитателями. Погибнув в результате автокатастрофы, вы получаете от Небесных Сил ответственное задание: стать "ангелом-хранителем" маленького провинциального города под названием Backwater. Ваша задача - выполнять распоряжения "центра" и следить за тем, чтобы Силы Зла не реализовали свои черные замыслы... А, между тем они, то есть Силы Зла, стараются вовсю осуществить свои "проекты", осложняя жизнь вверенных вам обитателей. Кто-то кого-то обманывает, кого-то (как и вас в свое время) сбивает машина, кто-то теряет работу... И самое важное, что вам порой очень трудно отличить добро от зла. При помощи интуитивного интерфейса вы упорно пытаетесь превратить Backwater в рай земной. Вы способны влиять на умонастроение и поведение отдельных персонажей, надеясь решить их проблемы, то есть, сделать всех счастливыми. Это отнюдь не просто, потому что желания и настроения людей то и дело меняются. Вам придется научиться комбинировать различные способы влияния, чтобы заставить человека чувствовать радость и печаль, голод, гнев и т.д. Можно менять погодные условия - ведь они также влияют на настроения обитателей городка. Например, плохая погода может повергнуть меланхоликов в еще большее уныние, но, с другой стороны, вечно сияющее солнце принесет немало проблем в отношениях с экспансивными личностями. В общем, ключ к успеху - в балансе и умеренности.

Персонажи игры в виде "мультиков" двигаются по улицам городка. Все это выглядит комично и забавно. Мысли каждого героя изображены в виде "пузырей" над головой - наподобие того, как это делается в комиксах. То есть, вы можете читать мысли своих подопечных, узнавая об их чувствах и намерениях. Например, если некий Фред голоден, он направляется к ближайшему бару, а в пузыре у него над головой возникает изображение гамбургера. Между прочим, жители непрочь посплетничать и о вас, о том, насколько хорошо (или плохо) вы управляете ими в качестве "ангела-хранителя". Но самое главное то, что каждый раз, сколько бы вы ни садились играть в Backwater, сюжетная линия и цели меняются, то есть, каждый раз вам предлагается совершенно новая игровая ситуация!

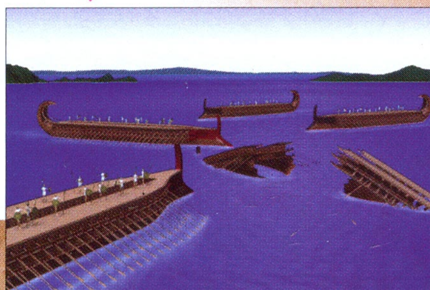
Билл Стили создал компанию Interactive Magic специально для разработки и издания высококлассных имитаций в реальном времени, а также стратегических игр. В прошлом номере мы уже писали о его амбициозном проекте **Destiny**, и теперь можем кое-что рассказать новенькое!

Вы управляете процессом исторического развития человечества - от каменного века до космического. Это похоже на прежние "игры в Бога". Но, в отличие от них, в Destiny вы можете не только создавать и управлять объектами, но и ходить среди них в 3D-окружении, наблюдая за повседневной жизнью своих подопечных... Можно действовать не только в качестве творца-небожителя, но и в качестве полевого генерала, прятать войска за холмом и внезапно обрушиваться на противника, или управлять кораблем, стоя на его палубе и ориентируясь по сторонам света и двухмерной карте.

Destiny разрабатывается британской фирмой Dagger Interactive Technologies, известной такими творениями как Fields of Glory и Civil war. В традициях лучших стратегических игр вы начинаете с "должности" вождя первобытного племени и затем шаг за шагом ведете свой народ по пути прогресса и цивилизации. Можно играть в двух стилях: научно-исследовательском и военно-завоевательном. Можно играть от начала до конца одну гигантскую эпопею или же проигрывать небольшие мини-сценарии. Можно начинать с Каменного века, со времени изобретения пороха или же с любой другой исторической эпохи! В игре используются интерфейсные кнопки и окна Windows'95, можно играть в коллективном режиме по модему и в сети. Время выпуска: май 1995 г.







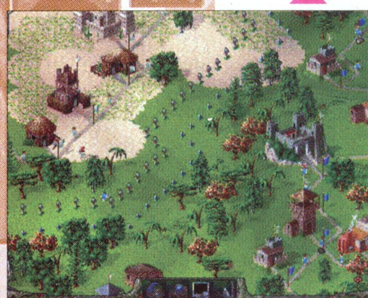
Когда настольная стратегическая игра **Dragon Dice** увидела свет, ее назвали "Приключением года". Теперь, благодаря лицензионному соглашению с Tactical Strategy Rules (TSR), Interplay готовит к выпуску CD-ROM Dragon Dice - уже третий продукт из серии стратегическо-приключенческих игр. Фантастические армии эльфов, гоблинов и прочей нечисти готовятся к бою, вооруженные арсеналом заклинаний... Каждый игрок должен сформировать себе армию и затем попытаться отвоевать жизненное пространство при помощи тактики, силы оружия и магии. Ход за ходом, по броску кубика, армии продвигаются вперед, произносятся заклинания, производятся атаки и контратаки. Можно создавать своих собственных монстров, выбирая среди изображений, нанесенных на более чем 130 игровых кубиков. Имеется также индивидуальный тренировочный режим. В локальной сети может играть до четырех участников. Время выпуска: зима 1996 года.

Interactive magic собираются выйти на on-line арену с игрой **Air Warriors II**. Air Warriors - популярная сетевая игра, разработанная The Kesmai Corporation. Air Warriors II представляет собой ее продолжение с почти сотней миссий и богатыми возможностями для тренировки своего боевого мастерства. Интересно, что композиция миссий и состав сил противника меняется каждый раз, так что одна и та же миссия каждый раз проходит по-новому. Миссии "Instant Action" сразу же бросают вас в гущу воздушного боя. При этом у вас имеется неограниченный ресурс боеприпасов, так что можно летать до тех пор, пока не собьют. Вы услышите сотни новых типов звуковых эффектов, включая звучание симфонического оркестра в "радиоэфире", шумы, издаваемые моторами самолетов, звуки сирен и грохот при вынужденной посадке, а внутренности кабин выполнены с фотографической и, главное, исторической точностью.











The Settlers II (Blue Byte)

В игре The Settlers II вы создаете более 30 поселений, каждое со своей архитектурой и хозяйственным механизмом. Главная цель - создать стабильно и эффективно функционирующую экономику. Для этого необходимо четкое планирование. С ростом благосостояния населения, как всегда, повышается его боеспособность...

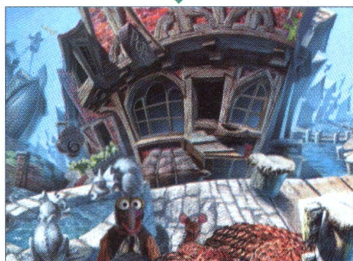
У вас может быть до 65000 подданных, имеются 6 типов войск, крепости и катапульты. Более того, ваши подопечные смело пускаются в дальние плавания, открывая и осваивая новые острова, богатые природными ресурсами. Нужно пройти 10 игровых глав, выполняя разнообразные задачи и бороться против трех разных наций. Новый упрощенный интерфейс с интуитивной системой подсказок делает процесс игры увлекательным и приятным. Игра должна выйти в мае.



Muppet Treasure Island (Activision)

Muppet Treasure Island станет первой игрой, созданной по мотивам кукольных фильмов Muppet. В игре использованы новейшие технологии, ранее применявшиеся для создания фильмов Muppet и телевизионных шоу (Muppet Show). Уникальный синтез фотореализма и "кукольного" стиля создает особое впечатление, которое трудно достичь традиционными 3D-методами.

Итак, полюбившиеся публике персонажи Muppet show "исполняют" роли героев "Острова сокровищ" (например, лягушонок Кермит выступает в качестве капитана Смоллета, а мисс Пигги в роли Бена Гана!) и будут взаимодействовать с играющим в ходе этой невероятно смешной пародийной истории. 3D-окружение, более 20 забавных головоломок плюс живое видео и кинематографические эффекты. Дети вместе со своими родителями будут искать сокровища, открывать неизведанные земли и сражаться с пиратами. Выпуск игры ожидается 24 мая.



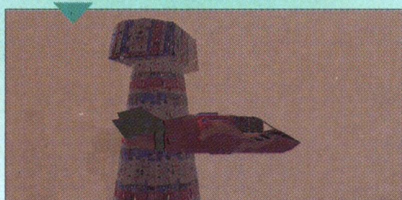




HardWar (Gremlin Interactive)

HardWar (Gremlin Interactive) - это футуристический аркадный летный тренажер для ПК и PlayStation, дающий возможность исследовать и завоевать целый мир. Действие происходит в городе под названием Misplaced Optimism на планете Титан - спутнике Юпитера. Идут нескончаемые "разборки" между девятью местными лидерами, и у вас есть лишь взятый в аренду летательный аппарат, за который можно, в случае неудачи, и не расплатиться... Сколько вы сможете выдержать и сумеете ли разбогатеть - зависит исключительно от вашей энергии, смекалки и точного расчета. Начинать приходится с обязанностей курьера, но настоящие деньги начинаются там, где идет "грязная работа": ловля преступников за вознаграждение, заказные убийства и терракты. Главное, не забывать прослушивать эфир, из которого поступают предложения о "работе". Затем, уже в зависимости от принимаемых вами решений, будет развиваться структура игры. Кроме полетов, вы можете входить в здания или же пользоваться услугами монорельсовой дороги. Раздобыв деньжат, вы в состоянии усовершенствовать программное обеспечение бортового компьютера, системы вооружения и защиты, наконец, навербовать целый экипаж (до пяти человек). Главное, что выделяет Hardwar среди своих собратьев - это высокий искусственный интеллект. Все многочисленные персонажи игры будут чутко реагировать на ваши действия, так что чувство одиночества вам явно не грозит. Дата выпуска игры: апрель.



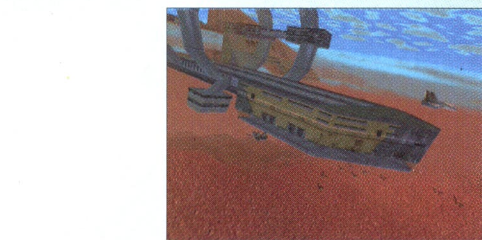


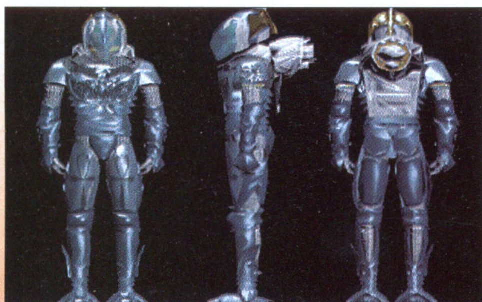


Hyperblade (Activision)

Activision объявила о намерении выпустить летом текущего года новую 3D имитационную игру с коллективным режимом - Hyperblade, предназначенную для Windows'95, Saturn и Playstation. На футуристической 3D-арене 21 века не на жизнь, а на смерть сражаются команды "гладиаторов". Можно выбрать любую из уже имеющихся 12 международных команд или же сформировать свою собственную из 30 представленных кандидатур. Затем на 12 аренах происходят состязательные бои с использованием всевозможных препятствий: окопов, скатов, баррикад, трамплинов и капканов. Облаченные в защитные доспехи, "спортсмены" применяют различные метательные снаряды и холодное оружие, стремясь захватить территорию соперника. Дополнительный реализм обеспечивается благодаря использованию технологии "Smart Cam", то есть, камера сопровождает играющих, отображая любое взаимодействие на арене. В любой момент вы можете направить взгляд в любую точку арены или даже вращать угол зрения на 360 градусов, можно также наблюдать за действием "от первого лица" или же из-за плеча спортсмена. Помимо модемного и сетевого режимов, играющие могут попытать свои силы в турнирных состязаниях.



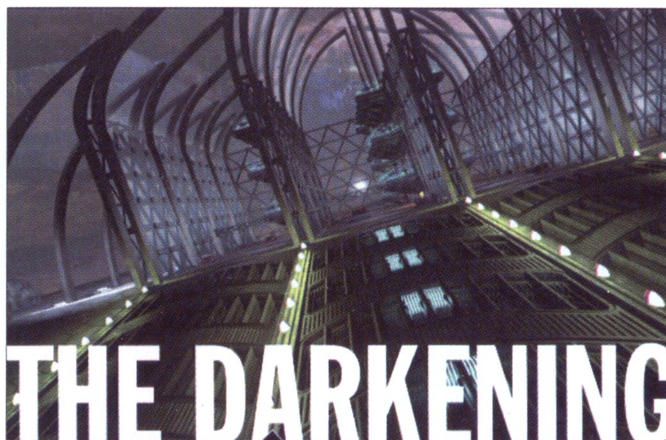




Sand Warriors (Gremlin Interactive)

На дворе - 6225 г. до н. э. На планете Tawy владыка империи Horus мечтает отомстить империи Set за убийство своего отца. Две галактические расы - Осирис и Сет - стремятся спастись от вселенской катастрофы и колонизовать маленькую планету под названием Земля. Замысел игры Sand Warriors (Gremlin Interactive) основан на фантастической интерпретации древнеегипетских мифов. Sand Warriors - это новый аркадный летный тренажер, в котором ваша главная задача - обнаружить технологии и коды, при помощи которых ваши соотечественники могут перенестись на планету Земля и, тем самым, спастись от неминуемой гибели, ибо, вне зависимости от исхода борьбы между империями, планета Tawy обречена...

Поначалу вы выступаете в роли рядового бойца, сражающегося за Осирис. По мере выполнения заданий вас ожидают продвижение вверх по служебной лестнице, новое вооружение и техника. В каждой миссии есть заранее определенная цель, но выбор конкретных объектов атаки остается за вами. Например, уничтожив радарную станцию, вы нарушите неприятельскую систему связи, а, разбомбив аэродром, вы на какое-то время парализуете вражеские летательные аппараты. Всего в игре предлагаются 20 типов кораблей и 10 типов вооружения: от простых пулеметов до ядерных боеголовок. Но получить грозное оружие можно, лишь пройдя долгий путь через 30 миссий: от рядового до командующего, - а это не так-то просто. Игра полностью трехмерна, в ней реализована действительная "многоэтажность", а в ночных миссиях в реальном времени просчитывается свет от выпущенных вами ракет. В игре представлены 30 реалистичных боевых карт. Первоначально вы можете двигаться лишь в пределах прямой видимости, но по ходу дела открываете все новые и новые области, из которых постепенно складывается целый виртуальный мир. Время выпуска: март 1996.



Electronic Arts продолжает завоевывать свое место под солнцем на рынке интерактивно-развлекательных программ на CD-ROM: в октябре текущего года должен увидеть свет первый европейский интерактивный “фильм” - **The Darkening**. Это научно-фантастическая adventure, где действие разворачивается в футуристической инопланетной системе (в которой всего восемь планет). Живые киносъемки были завершены совсем недавно - в начале текущего года на знаменитой студии Pinewood Studios. Для рендеринга многочисленных трехмерных сцен была использована новаторская технология BRender, на которую Electronic Arts решила приобрести лицензию у Argonaut Technologies. В ролях снимались такие актеры, как Christopher Walken, John Hurt, David McCallum и Clive Owen.

Mayhem!

В сентябре в форматах ПК - CD-ROM, Playstation, Saturn, Mac CD выйдет игра Mayhem! от GT Interactive. Она принадлежит к категории “взрывалок”. Одна из орбитальных станций под названием Satnet летает над захваченным роботами городом. Вы в качестве наемника-боевика получаете задание: очистить город от биомеханической нечисти... В игре имеются пять уровней или зон, отображающих различные районы города: аэропорт, промышленный район, доки, жилые кварталы и деловой центр. Каждая зона подразделяется на пять карт, и вы можете играть по одной миссии на каждую карту. Время выполнения миссии фиксируется, начисляются игровые очки за быстрое и успешное завершение задания. Есть три уровня сложности. Если вы выберите игру в одиночку, то придется командовать боевой группой из трех персонажей при помощи пункта управления станции Satnet, причем своих подопечных еще нужно вооружить и переправить на землю в бронированных модулях. В коллективной игре в Mayhem могут играть до 12 человек по сети, при этом каждый играющий управляет одним персонажем. Существуют два варианта коллективной игры: сотрудничество, когда все участники действуют сообща против общего врага, или “игра со смертью” - тогда в игре не будет никаких миссий, только бой по схеме “все против всех” с неограниченным количеством жизней. Побеждает тот, кто к концу матча “умрет” наименьшее количество раз.

В целом же игровое поле представляет собой городской пейзаж, наблюдаемый с высоты. Местность буквально напичкана зданиями, противниками и головоломками. Имеются по меньшей мере 12 пород роботов. Головоломки скрывают всяческие потайные объекты: тоннели, системы переноса в пространстве, “невидимые” предметы и т. п. Все три члена боевой группы приземляются в заранее определенной точке в данной зоне. Хотя их можно использовать порознь, лучше всего эти ребята работают в составе группы. По ходу игры можно покупать дополнительные источники энергии, оружие, защитное снаряжение и ускорители. Каждый боец в состоянии нести одновременно максимум 7 видов вооружения (а всего их сотни). Если задание успешно выполнено в пределах отведенного лимита времени, появляется базовый корабль, дабы принять на борт уцелевших бойцов.

Medievil (Millenium Interactive)

Настали черные времена. Злой колдун Zarok вверг мир в сплошной кошмар, превратив мирных людей в агрессивных сумасшедших и выпустив на волю сонм демонов. Но есть надежда рассеять его злые чары - мертвецы встают из могил! В старинном склепе восстал из мертвых средневековый рыцарь сэр Дэниэль Фортескью. Сжимая в руке свой верный меч, он готов бросить вызов силам зла.

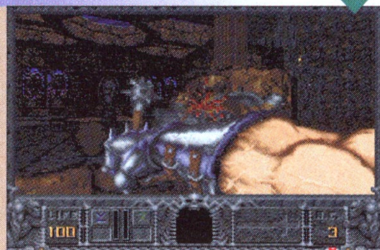
В игре имеются пять игровых стилей, выдержанных в средневековом духе. Сюжет ведет вас через 11 игровых областей, каждая из которых, в свою очередь, подразделяется на несколько подсекций, тем самым обеспечивается многовариантность игры. Итак, Medievil представляет собой 3D-аркадную action-игру в духе готических романов ужасов. Драматические перипетии наверняка понравятся истинным ценителям жанра. Кроме того, несмотря на обилие ужасов, в игре имеются также и комические эпизоды. Мощный 3D engine прекрасно справляется со своей задачей. Вы играете в качестве стороннего наблюдателя, причем камера автоматически выбирает наиболее удобный ракурс обзора. Создателям удалось также достичь удивительного эффекта при текстурировании изображений, так что лучи света отражаются от поверхностей доспехов и прочих предметов. Выпуск игры ожидается в первом квартале 1997 г.

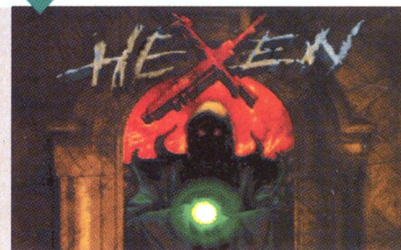




Hexen: Deathkings of the Dark Citadel

Вслед за удачной игрой Hexen: Beyond Heretic компанией id Software выпущено продолжение - Hexen: Deathkings of the Dark Citadel с 20 новыми уровнями. Раздобыв, наконец, магическую Chaos Sphere, вы обнаруживаете, что в царстве мертвых - Realm of the Dead - магический шар не действует. Для того, чтобы вернуться к людям, вам необходимо совершить долгий, полный опасностей путь и разрушить оплот злых сил: Citadel of the Deathkings. Другого пути к свободе и спасению у вас нет. .Время выпуска игры - апрель 1996 г.





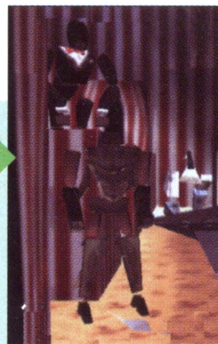




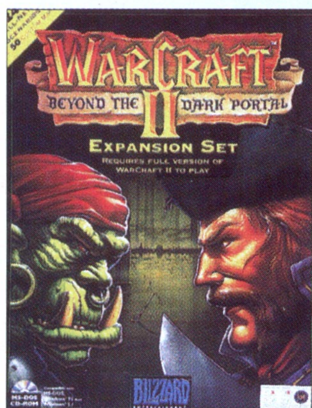
Перед нами - еще одна смесь коммерции, дипломатии и стратегии, “игра в Бога” от Gremlin. Действие в игре **Fragile Allegiance** происходит в далеком будущем. Межпланетная корпорация под названием Tetra Corp. контролирует переработку полезных ископаемых. В качестве представителя Корпорации вы управляете несколькими астероидами на задворках Вселенной, надеясь превратить свои владения в новый Клондайк. Вы начинаете строить и эксплуатировать колонию, имея довольно ограниченные средства. Поначалу можно выбирать из предложенного перечня зданий и систем, зато потом, когда появится (если появится) прибыль, можно развивать хозяйство вширь и вглубь, даже торговать на “черном рынке” - кстати, там продают все, что угодно, от наркотиков до биологического оружия... Благодаря развитому искусственному интеллекту общение с шестью инопланетными расами представляет собой довольно-таки забавный и увлекательный процесс. Каждая цивилизация имеет свою “болевую точку” и поразному реагирует на одно и то же действие. Цели можно добиваться различными способами: заключать дипломатические соглашения или же вести войну.



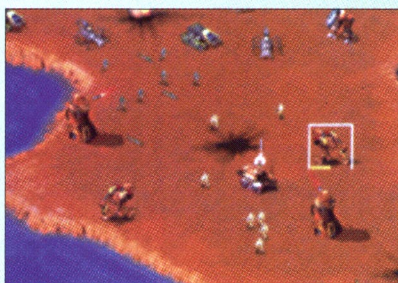
SnowCrash (Viacom)
В игре SnowCrash, издаваемой компанией Viacom по мотивам бестселлера Нила Стивенсона, любителям кибер-фантастики предстоит пройти через массу увлекательных приключений в стиле action/adventure в виртуальном мире, где главная цель - остановить распространение смертельного вируса SnowCrash. В игре использована прогрессивная технология "smart fether cam", обеспечивающая оптимальный ракурс обзора и, конечно же, ставшая уже стандартом 3D-графика с высоким разрешением. Возможны 4 разных окончания (должно же быть хоть какое-то отличие от книги...). Есть 10 скрытых миссий.



Вы патрулируете SimCity 2000 на борту футуристического вертолета в новой игре от Maxis **SimCopter**. Внизу проплывает городской ландшафт, а вам приходится постоянно реагировать на происшествия - пожары, преступления и дорожно-транспортные происшествия, устраняя любую опасность, которая может угрожать жителям города будущего. Набор миссий необычайно широк: разгон демонстраций и доставка пострадавших в госпиталь, преследование преступников и борьба со снайперами-террористами. SimCopter предлагает вам два режима: стратегический сценарий User City Game и классический летный тренажер - The Career Game. Пользователи могут импортировать свой собственный SimCity 2000 и летать над его улицами в 3D-перспективе. Более того, вы впервые сможете "ходить" по улицам созданного вами города, разговаривая с некоторыми прохожими, и даже входить в некоторые здания! Дата выпуска: осень 1996.

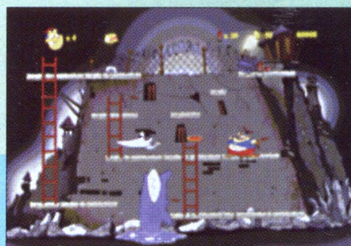


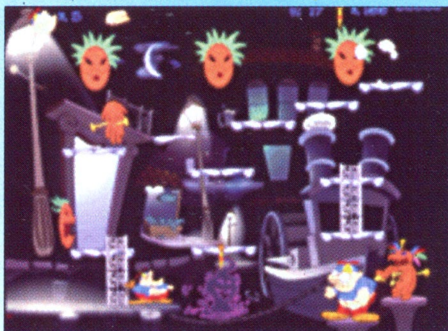
WarCraft II Expansion: Beyond the Dark Portal
Геймеры все никак не нарадуются одной из лучших игр 1995 года - Warcraft II: Tides of Darkness, поэтому сегодня, идя навстречу многочисленным пожеланиям, Blizzard Entertainment представляет дополнительный CD-ROM под названием Warcraft II: Beyond the dark Portal. На дополнительном диске вам предлагаются новые кампании грандиозной борьбы между Людьми и Орками, новые места действия, а также 50 карт местности. Уничтожив мистические ворота, ведущие в Azeroth, люди неожиданно для себя обнаружили, что Орки каким-то чудом все же продолжают проникать в их мир. Так что теперь люди решили проникнуть через Dark Portal в царство Орков, дабы положить конец вторжениям агрессоров. Итак, в Warcraft II: Beyond the Dark Portal играющему предстоит выполнить 24 новые смертельно опасные миссии. Имеющие полную версию игры, могут состязаться в коллективном игровом режиме с 8 оппонентами. Расширительный диск появится в продаже этой весной. Для того, чтобы им воспользоваться, необходимо иметь оригинал игры Warcraft II: Tides of Darkness.



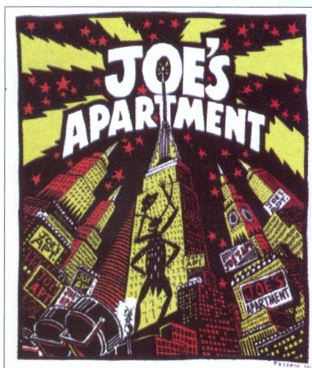
Dominion (7th Level)
Как вы думаете, сколько в этом году выйдет игр, похожих на Command & Conquer? Тридцать? А вот и не угадали! Но в числе верных подражаний можно назвать Dominion (7th Level). В этой action-игре с песпективой "с высоты птичьего полета" вам предстоит использовать стратегическое мастерство, дабы завоевать и колонизовать планеты из системы Phygos System. На каждой планете необходимо создавать базы, транспортные узлы и оборонительные системы, а также приобретать средства на наемников за счет эксплуатации недр планеты. В игре - более 10 000 кадров боевой анимации в реальном времени, а также коллективный модемно-сетевой режим.

Последняя новинка 7th Level - это платформная игра **Arcade America**, выполненная на высоком профессиональном уровне с немалой долей юмора. Более 10 000 клеток рисованной вручную анимации сочетаются с замечательными звуковыми эффектами и музыкальным сопровождением. Продукт недавно поступил в продажу.
В этом году ожидаются также следующие продукты производства 7th Level:
Ace Ventura: Pet Detective, The Great Maths Adventure, The Great Reading Adventure, The Universe According to Virgil Reality, G-NOME и Return to Krondor: Tear of the Gods.





ArchMage: War of the Wizards (Viacom)
Также Viacom к концу 1996 года готовит к выпуску игру под рабочим названием ArchMage: War of the Wizards. Что же это такое? Это будет трехмерная РПГ с видом "от первого лица", доступная для пользователей коммерческих on-line служб. Тренировочная миссия знакомит играющего с более чем 175 всевозможными заклинаниями в 17 разнообразных окружениях. Пользователи могут разбиться на две "команды" колдунов и соревноваться, собирая магические предметы, увеличивающие колдовскую силу. Если вам удастся победить других колдунов, собрать магические сферы и подчинить чудовищ, вы становитесь Archmage.



Joe's Apartment (Viacom)
Специально для Windows'95 Viacom выпустит Joe's Apartment. В этой невероятно смешной action/strategy игре, созданной по мотивам одноименного фильма производства Geffen Pictures, вы управляете... стаей тараканов! Ваша цель - завоевать себе жизненное пространство в квартире Джо. При этом тараканы делают все то, что и их реальные прототипы: пожирают объедки, размножаются, спасаются от травли, а кроме того, помогают хозяину квартиры, Джо, наладить отношения со своей девушкой. Можно играть одновременно на восьми 3D-уровнях, то есть, осваивать одновременно 8 квартир. По ходу действия можно "вывести" 4 специализированные породы тараканов, более приспособленных к решению конкретных задач. Время выпуска - сентябрь 1996 г.







Monty Python's Quest for the Holy Grail (7th Level)

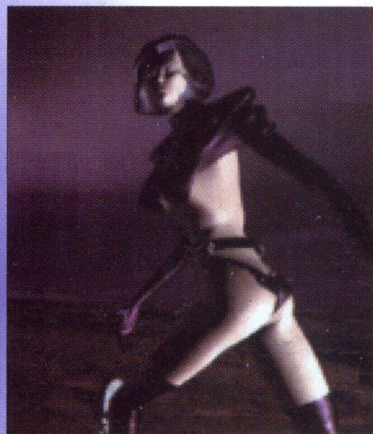
В 932 г. н. э. Господь избрал короля Артура для выполнения самой ответственной стратегической миссии в истории западной цивилизации - поиска Святого Грааля. И вот теперь вам предстоит возглавить эту операцию! В игре Monty Python's Quest for the Holy Grail традиционное для 7th Level высокое качество анимации и звука сочетается с юмористическим подходом, характерным для их предыдущего хита Monty Python's Complete Waste of Time. В новой игре, многие эпизоды которой заимствованы из уже ставшего классическим фильма (кроме того, использована отсутствующая в самом фильме сцена "King Brian the Wild"), вам предстоит сражаться с чудовищами, сжигать ведьм, спорить с рассерженными крестьянами и даже беседовать с самим Господом Богом. Даже если вам суждено пасть в неравной борьбе, ваша смерть будет веселой!

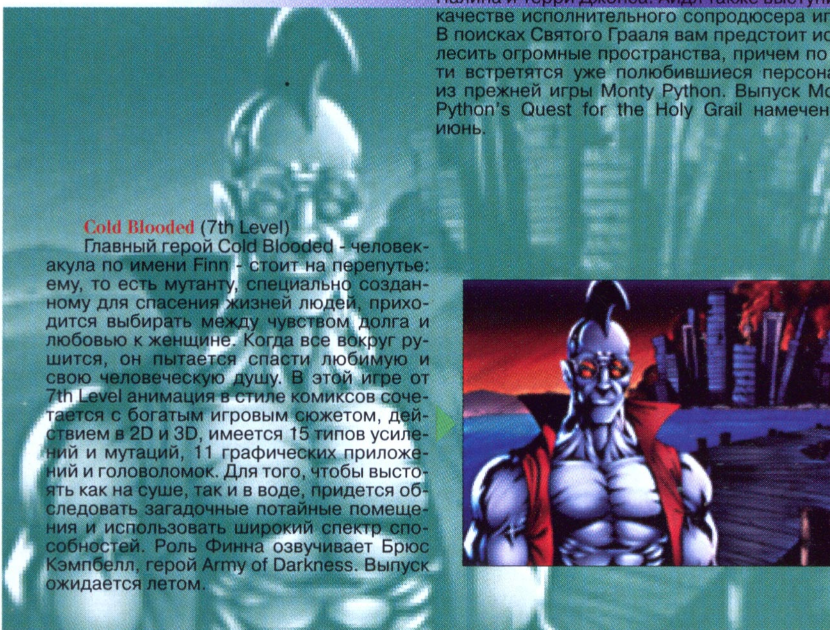
Вместе с королем Артуром и его верным слугой Пэтси вы проходите через 15 чудесных интерактивных сцен, собирая вокруг себя свою свиту: Ланселота, Галахада и других рыцарей Круглого Стола (всех их имен уже и не припомнить). А что вы будете делать, ощутив на себе чары изголодавшихся по мужскому вниманию обитательниц замка Anthrax? Скрепя сердце, продолжите свой путь или же согласитесь участвовать в забавной игре? А может быть вам захочется раскрыть секрет Черного Рыцаря, а потом разрубить беднягу на части в ходе поединка?

Вырезанные из фильма фигурки актеров анимированы наподобие марионеток и забавно сочетаются с рисованной анимацией. На каждом шагу играющего поджидают головоломки, нападения врагов и магия. Кроме того, есть чудесные мини-аркадные игры - Drop Dead, Catch the Cow и Burn the Witch. Конечно же, персонажи игры говорят голосами актеров, которые озвучивали соответствующие роли в фильме - еще раз проявилось актерское мастерство Эрика Айдла, Терри Джильяма, Майкла Палина и Терри Джонса. Айдл также выступил в качестве исполнительного сопродюсера игры. В поисках Святого Грааля вам предстоит исколесить огромные пространства, причем по пути встретятся уже полюбившиеся персонажи из прежней игры Monty Python. Выпуск Monty Python's Quest for the Holy Grail намечен на июнь.

Spud (Alternative Software)

Эту детскую игрушку следовало бы выпустить к Рождеству, поскольку в ней вы найдете Санта-Клауса, северных оленей и прочие атрибуты новогодней сказки. Итак, кто-то похитил Санта-Клауса и пытается организовать нашествие злых игрушек, так что внуку Санта-Клауса по имени Spud приходится срочно спасать своего дедушку. В общем, нечто вроде детского варианта Thunderball: пингвины-убийцы, слуги Зла в стиле Odd-Job и, наконец, главный злодей - Dr. Chillblane. Несмотря на наивность сюжета, вскоре вы начинаете понимать, что игра рассчитана отнюдь не на простачков. В ряде случаев она пародирует Star Wars, причем так удачно, что трудно не рассмеяться. Удивляет высокое качество графики - все персонажи и фоны выполнены в SVGA. Но самое приятное - это панорамный обзор на целых 360 градусов. Головоломки довольно удачны, а степень их сложности возрастает по ходу игры. В качестве верных слуг вы используете гномов и зайчиков, поручая им выполнять разнообразные опасные задания. Жаль только, что игра не слишком велика по объему: ее нетрудно полностью завершить в течение одной недели.





Cold Blooded (7th Level)

Главный герой Cold Blooded - человек-акула по имени Finn - стоит на перепутье: ему, то есть мутанту, специально созданному для спасения жизней людей, приходится выбирать между чувством долга и любовью к женщине. Когда все вокруг рушится, он пытается спасти любимую и свою человеческую душу. В этой игре от 7th Level анимация в стиле комиксов сочетается с богатым игровым сюжетом, действием в 2D и 3D, имеется 15 типов усилений и мутаций, 11 графических приложений и головоломок. Для того, чтобы выстоять как на суше, так и в воде, придется обследовать загадочные потайные помещения и использовать широкий спектр способностей. Роль Финна озвучивает Брюс Кэмпбелл, герой Army of Darkness. Выпуск ожидается летом.



Aeon Flux

Вскоре на ваших экранах появится самая знаменитая героиня популярного сериала MTV. В ноябре 1996 года выйдет игра MTV's Aeon Flux, созданная по мотивам одноименного шпионского сериала. 3D-персонажи действуют в реальном времени, им предоставлена полная свобода исследовательской деятельности. Уникальный набор движений: ходьба, бег, прыжки, ползание, катание, захваты, раскачивание на трапеции и рукопашный бой против более чем 20 персонажей. На каждом шагу в Aeon Flux вас ждет борьба за жизнь при выполнении опаснейших заданий. Вам предстоит распутывать головоломки, дабы не допустить освобождения зловредного Демиурга. Придется сражаться с зомби и овладеть технологией манипуляции временем, преодолев 6 миссий и более 35 уровней.



Gender Wars (SCI)

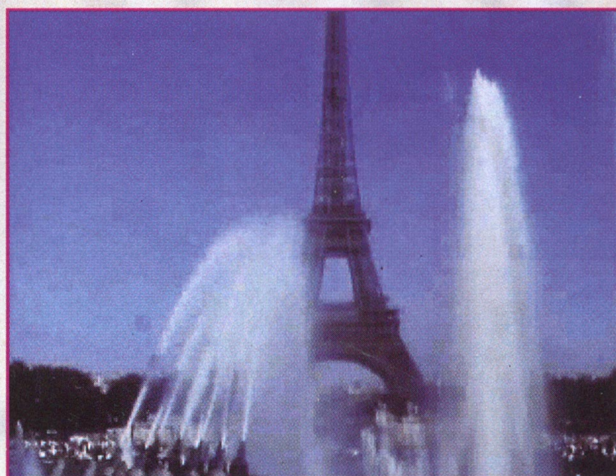
SCI все-таки сделала потрясающую аркадно-стратегическую игру Gender Wars. В ней идет решающий бой между полами, можно играть как за мужчин, так и за женщин. Вы можете бегать, прыгать, телепортироваться, подниматься и спускаться на лифтах на огромном игровом пространстве (более 1000 экранов). Вы лично набираете, вооружаете и тренируете свой взвод для каждой миссии. Вид на поле боя - как в Crusader: No Remorse и Syndicate. Почти все здесь можно взрывать! Это целых 28 массивных миссий и SVGA-графика с высоким разрешением.



Civilization II



Машина	486 DX2/66
Память	8 Мб
Монитор	Windows 3.1 или выше
Система	SVGA
И еще	2x CD-ROM, поддержка CD-audio



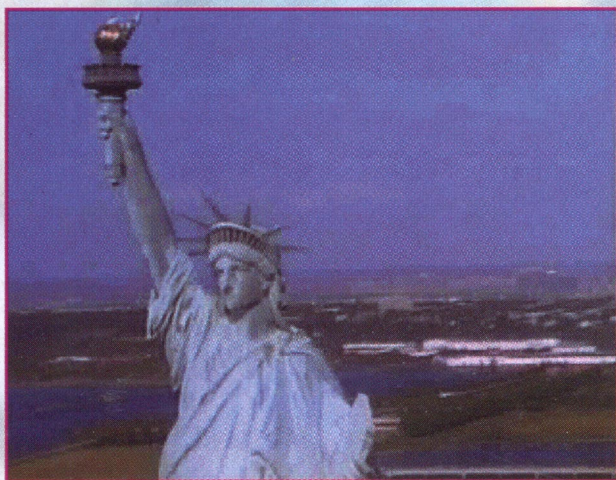
Civilization безраздельно царила среди стратегических игр в течение последних четырех лет. Что же теперь могут предложить создатели Civilization II? В новой версии значительно улучшена графика (SuperVGA с разрешением 640x480 и выше), появилось оцифрованное видео. Да и сама игра подверглась серьезной доработке: модернизирован искусственный интеллект компьютерных противников, введены новые принципы дипломатии и ведения войны, появились новые виды войск и новые чудеса света. Но цель игры осталась той же: либо уничтожить все остальные цивилизации, либо первым построить космический корабль и основать колонию на далекой планете в системе Альфа Центавра.

Давайте начнем с самого начала - со старта новой игры. Теперь можно играть не только на случайно созданной карте, но и нарисовать ее самому. Это делается в специальном редакторе, который поставляется вместе с игрой. Для тех суперигроков, кому уровень сложности "Emperor" в предыдущей версии казался очень легким, предлагается новый суперуровень: "Deity". Перед началом новой игры вы можете задать не только параметры местности, но и выбрать своих противников, а также активизировать один или несколько специальных режимов. Если вы ненавидите варваров, то можете частично или полностью отключить их. И, наконец, вам разрешается ввести свое имя, пол и титулы для всех режимов правления.

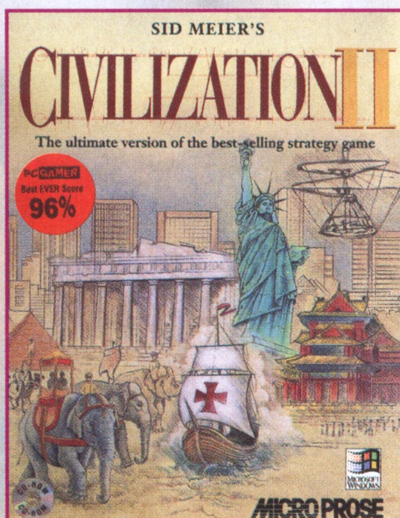


Рассмотрим новые принципы сражения, введенные в Civilization II. Многие игроки в первой версии Civilization сталкивались со следующим загадочным фактом: армия фаланги, имеющая ветеранский статус и фортифицированная в городе с защитной стеной при некотором везении может уничтожить современный линкор. Конечно, существует математическая вероятность такого исхода, но картина, честно говоря, довольно странная. Представьте себе: подплывает линкор к городу. Капитан со злобной улыбкой на лице приказывает открыть огонь. Но тут из-за городской стены высовываются грязные оборванцы в набедренных повязках. Они метают в корабль свои самонаводящиеся сверхзвуковые копья с бронзовыми наконечниками и пронзают его насквозь, после чего линкор благополучно опускается на дно. Чтобы избежать таких ситуаций, в Civilization II введены два понятия: прочность брони и огневая мощь. Прочность брони отображается у каждого unit-а в виде полоски, расположенной над щитом. Для доисторических и безоружных unit-ов этот параметр равен 10, для войск с огнестрельным оружием - 20, для бронированных войск - 30. А линкор и авианосец, как самые суперпрочные unit-ы, имеют броню в 40

единиц. Второй параметр - огневая мощь - показывает, сколько единиц повреждения наносит unit при атаке врага. Для большинства войск он равен единице. Самолеты, вертолеты, корабли и артиллерия имеют огневую мощь 2 единицы, и только крылатая ракета имеет силу атаки 3 единицы. Да, с новым раскладом фаланга сможет разве что накричать на линкор или, как максимум, поцарапать его (если успеют вообще что-нибудь сделать). Но появившаяся реалистичность сражений добавляет и некоторые проблемы: после боя unit остается поврежденным. Если его не починить, то вероятность победы в следующей схватке упадет. Можно частично восстановить боеспособность войск, дав им время для отдыха, причем восстановление будет происходить быстрее, если ваши войска отдыхают в городах или же на специальных базах. В общем, боевая система значительно усовершенствовалась и стала более сбалансированной, что, впрочем, не исключает возможность возникновения забавных и нелепых курьезов



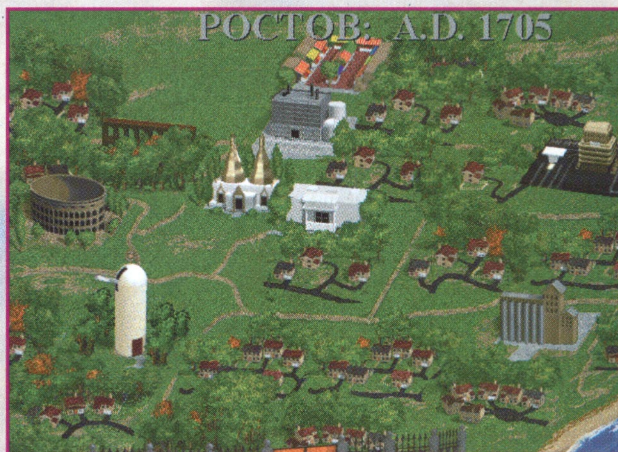
В Civilization II добавлено большое количество новых unit-ов, а параметры старых частично пересмотрены. Например, колесница имеет теперь уменьшенные атаку/защиту/подвижность - 3/1/2, а легион - увеличенные - 4/2/1. Среди всех родов войск теперь можно заметить некую последовательность в развитии: например, легион/мушкетеры/стрелки/десантники или всадники/рыцари/драгуны/кавалерия. Гораздо больше разновидностей стало среди кораблей и самолетов. Также, все невоенные unit-ы теперь имеют две градации - древнюю и современную. В предыдущей версии Civilization мы могли наблюдать, к примеру, как в 1996 году в современный город торжественно входит караван верблюдов, или как сеттлеры роют канавы лопатами вместо использования экскаватора. В Civilization II верблюды с изобретением корпорации заменяются грузовиками, причем грузовики ездят быстрее верблюдов и приносят больший доход. С открытием взрывчатки сеттлеры заменяются инженерами. Инженеры работают гораздо эффективнее и могут полностью изменить тип местности (например, превратить тундру в плодородную землю). А с изобретением шпионажа, естественно, все дипломаты становятся шпионами.



Теперь уже вы не можете с прежней легкостью сформировать из мирных библиотекарей грозный легион и двинуть его в бой.

Для большей реальности сражений в Civilization II предусмотрено несколько специальных случаев, когда, при определенных условиях, одна из воюющих сторон получает преимущества:

1) Если истребитель или стелс-истребитель атакует вертолет, огневая мощь последнего снижается до 1, а защита снижается вдвое.

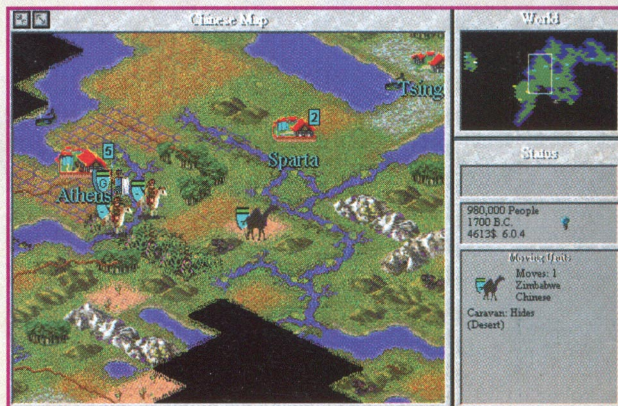


2) Если истребитель или стелс-истребитель находятся в городе, атакуемом бомбардировщиком или стелс-бомбардировщиком, самолеты защищающейся стороны взлетают по тревоге. В результате, защита города увеличивается в 4 раза, но при этом город теряет защиту от собственной батареи ПВО.

3) Ракетный крейсер в 3 раза лучше других защищается от самолетов и в 5 раз лучше от ракет.

4) Если корабли находятся в порту и защищают город, то из-за ограниченной маневренности их огневая мощь снижается до 1, а огневая мощь атакующих увеличивается в 2 раза.

Теперь рассмотрим изменения, касающиеся местности и перемещения по ней. Реки в Civilization II получили новый статус. Теперь они могут течь по любому типу ланд-



шафта, и скорость перемещения по ним в 3 раза выше, чем по обычной местности (т. е. реки действуют как дороги). А некоторые unit-ы (исследователи, лыжники и партизаны) двигаются по любой местности, как по дороге. С исследователями и партизанами вроде бы все ясно, а вот с лыжниками ситуация довольно загадочная. Как это у них получается бегать на лыжах скажем, по траве или по пустыне, да еще в 3 раза быстрее других? Ответ только один: они используют универсальные лыжи на воздушной подушке, позволяющие им передвигаться по любому типу местности. Кроме того, в игре добавлено несколько новых типов земли со специальными ресурсами, а работы по ирригации и строительству дорог теперь можно производить командой из нескольких сеттлеров



или инженеров. Чем больше людей работает в одной клетке местности, тем быстрее идет работа. С момента изобретения холодильника сеттлеры и инженеры могут производить дополнительную ирригацию земли, а с момента изобретения радио - строить военно-воздушные базы для заправки самолетов. В Civilization II пересмотрены некоторые концепции строительства и производства. Теперь при переходе от одного типа производства к другому, например, от военного к гражданскому, вы платите 50 % в качестве "штрафа" или неизбежных издержек при перепрофилировании производства. Так что теперь уже вы не можете с прежней легкостью сформировать из мирных библиотекарей грозный легион и двинуть его в бой. Введенные в игру новые концепции сражений привели к возникновению аэропорта и морского порта для ремонта войск, а новые концепции местности привели к возникновению супермаркета, позволяющего при двойной ирригации земли получать на 50 % больше еды. В добавление к этому, параметры некоторых старых зданий были изменены для того, чтобы соответствовать новым требованиям игры. Стадионы с момента открытия электроники делают довольными не трех, а четырех жителей города. И это вполне логично: те, кому не хватило места на стадионе, смогут посмотреть спортивный матч по телевизору. С другой стороны, ублажающее влияние собора уменьшено на одного жителя, но оно может быть изменено определенными открытиями. Изобретение теологии увеличивает эффект собора на одного жителя, а открытие коммунизма - уменьшает.





Суд, кроме своей обычной функции, может осчастливить одного жителя города при демократии. Городские стены больше не требуют финансовой поддержки.

В режимах правления в Civilization II произошли значительные изменения. Введен один новый тип правительства - фундаментализм, а старые были усовершенствованы в лучшую сторону. Например, при монархии первые три unit-а в каждом городе не требуют поддержки. Поэтому теперь рекомендуется устанавливать монархию сразу же при ее открытии. Коммунизм, аналогично монархии, не требует поддержки первых трех





unit-ов. Кроме того, при коммунизме отсутствует коррупция, и все шпионы появляются на свет опытными, закаленными в боях ветеранами, готовыми к борьбе за дело Коммунистической Партии. Модернизация республики заключается в том, что первый unit, покинувший город, не вызывает недовольства. А также, при республике и демократии unit-ы не вызывают волнений среди населения, если они находятся в форте в окрестностях города.

Это очень правильные изменения, так как в предыдущей версии игры было довольно сложно вести войну при республике из-за постоянно возникающего недовольства. Но все же, на мой взгляд, некоторые мелочи разработчики игры упустили. Например, жители очень серьезно возмущаются не только из-за десантников или танкистов, ушедших на войну, но и из-за крылатых ракет, улетевших из города. И еще одна новинка в игре, связанная с режимами правления: проценты распределения доходов (налоги/наука/роскошь) теперь имеют ограничения в зависимости от типа правительства. Деспотизм ограничивает любой из этих параметров значением 60 %, монархия - 70 %, все остальные (кроме демократии) - 80 %, а сама демократия - 100 % (т. е. обеспечивает полный контроль над распределением доходов).

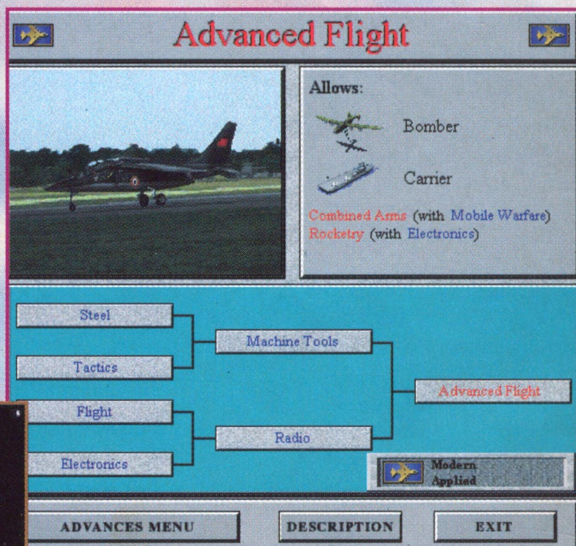
В связи с новыми принципами политики в Civilization II введено понятие репутации. Постоянное нарушение договоренностей с другими нациями приведет к тому, что они будут все меньше и меньше доверять вам. Они будут относиться к вам также, как и вы к ним. Однако, если у вас есть серьезные причины для объявления войны (например, китайский шпион украл у вас технологию электричества), то ваша репутация от этого не пострадает. Кроме того, ваш статус отношений с другой цивилизацией может иметь несколько новых оттенков: временное прекращение огня, нейтралитет и альянс. Например, если вы не хотите дружить с монголами, но вам нужно некоторое время на перегруппировку войск, то предложите им перемирие (оно действует на 16 ходов). Если вы либо не знаете про существование другой цивилизации, либо не имеете с ней мирного договора, то ваш статус отношений считается нейтралитетом. А если вы хотите установить с другой цивилизацией дружественные отношения, то заключите с ней альянс. При этом вы сможете свободно передвигаться по территории союзника, а он - по вашей. Новая концепция мирных договоров в игре подразумевает наличие территориальных границ. Иными словами, если вы нарушите своими войсками границы чужого города, то это может быть рассмотрено как объявление войны.

Изменения коснулись и чудес света. Прибавилось несколько новых чудес, такие как военная академия Сан Цзу, Эйфелева башня, торговая компания Адама Смита и другие. В то же время, некоторые старые чудеса изменили свою функцию или получили дополнительную. Например, Пирамиды теперь действуют как зернохранилище во всех городах, а Великая Стена, в добавление к своей старой функции - как защитная стена во всех городах.

Да, можно смело сказать, что разработчики Civilization II потрудились на славу. Я уверен, что абсолютно всем любителям стратегии понравится эта замечательная игра, сочетающая в себе все аспекты развития цивилизации: войну и экономику, дипломатию и политику, научные исследования и торговлю. Старые фанаты Civilization найдут в этой игре много свежих и интересных идей, а начинающие цивилизаторы откроют для себя новый игровой мир, таинственный и необъятный. PRO

Петр Высотин









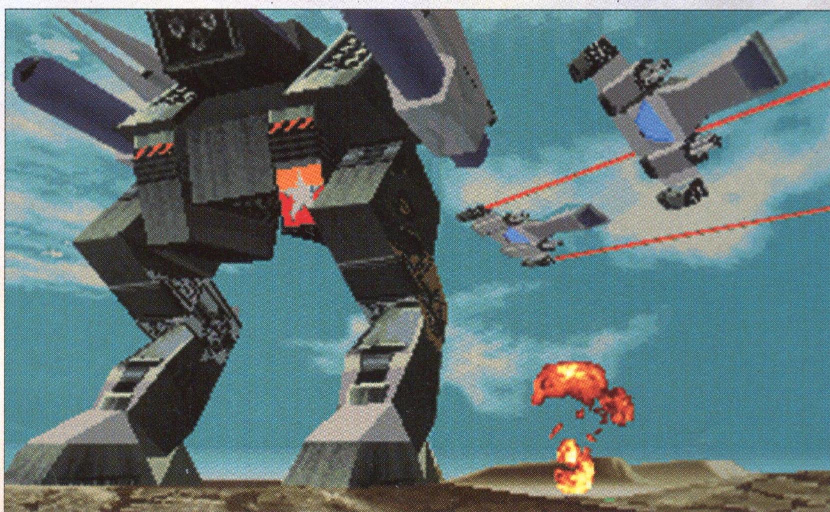
Однако, если у вас есть серьезные причины для объявления войны (например, китайский шпион украл у вас технологию электричества), то ваша репутация от этого не пострадает

EarthSiege 2

Производство: Sierra

Сначала любители боев на роботах получили EarthSiege. Затем Activision преподнесла им в подарок знаменитую игру MechWarrior 2, а теперь вышла очередная новинка - EarthSiege 2. Качество графики в ней достигло просто поразительных высот, а плотность огня такова, что только держись! Детализированные изображения, сверкающие доспехи и душераздирающие звуки - и все это работает под управлением Windows'95. Словом, Sierra перехватила инициативу у Activision (те собирались выпустить версию MechWarrior 2 для Windows'95 этой весной). Если у вас есть опасения насчет того, как быстро будет работать игра в этой системе, у меня есть по-настоящему хорошие новости: быстрый графический engine, а также возможность играть в SVGA с разрешением 640 на 480 или же 320 на 200, так что можете быть уверены, что EarthSiege 2 пойдет отлично. Почему я специально подчеркиваю качество работы EarthSiege 2? Да потому, что в компьютерной имитации самое главное - это реализм, а коль скоро речь идет о 50 миссиях, то скорость и качество действия играют первостепенную роль. Попробуйте-ка прицелиться из своего спаренного пулемета в HERC (это такой огромный пилотируемый робот) с расстояния в 250 метров, если на экране то и дело возникают помехи. Это совсем непросто, особенно если учесть, что вашему компьютерному противнику ничто не мешает спокойно целиться в вас.

Сюжет EarthSiege 2 трудно назвать оригинальным. Человек изобрел мощный компьютер, который затем восстал против своего создателя. Для борьбы против людей компьютер создал армию вооруженных до зубов роботов. Люди, в свою очередь, также создали могучих роботов. И борьба начинается... На первый взгляд может показаться, что играть в EarthSiege слишком легко. Загружаете demo-миссию Instant Action, и через 15 минут дело сделано - даже быстрее, чем в оригинальной игре EarthSiege или в MechWarrior 2. Время от времени поступает сообщение о критическом состоянии защитных систем, но похоже, что ни один из противостоящих вам роботов так и не решается выпустить по вам ракету. Только лишь взявшись за тренировочные миссии (а всего их десять), вы понимаете, почему



Человек изобрел мощный компьютер, который затем восстал против своего создателя.

Машина	486DX2
Память	8 Мбайт
Система	Windows'95
И еще	джойстик



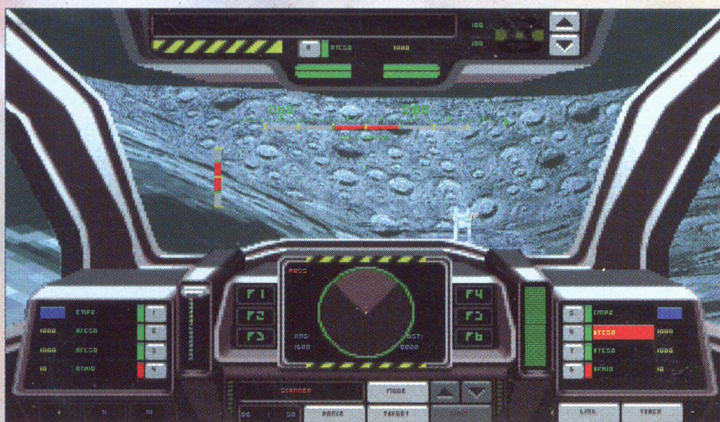
первое задание казалось таким легким: просто в нем у вас был неограниченный ресурс боеприпасов плюс неуязвимость! Теперь же разминка окончена, и начинается боевая работа. Впрочем, тренировочные миссии сами по себе тоже не слишком сложны. Их главная задача состоит в том, чтобы подготовить вас к выполнению настоящих боевых заданий - они то и составляют костяк игры. Тренировочные миссии знакомят вас с основными тактическими приемами: от простого передвижения до более сложных операций, таких как фланговый обход, выбор позиции для эскортирования и т. п. В EarthSiege 2 вам представится возможность познакомиться с новой летающей разновидностью робота HERC. А такой робот, как Razor, и в самом деле умеет летать наподобие самолета в летных тренажерах, а кроме того, оснащен тем же могучим арсеналом оружия, что и его сухопутный собрат. Графический engine прекрасно справляется с высокими скоростями, причем степень детализации изображений при этом ничуть не снижается. Итак, когда тренировочный сеанс завершен, придет пора заняться более серьезными делами - спасением мира от неминуемой гибели. В целом, структура военных кампаний составлена таким образом, что у вас есть шанс среагировать на действия противника до того, как он обрушит на вас толпы смертоносных роботов HERC. Ваши враги Cybrids действуют весьма решительно, так что приходится то и дело использовать естественные укрытия и засады. Если у вас замедленная реакция, считайте, что шансов нет - вас разнесут на куски. Но зато, если вы проявите должную сноровку и как следует "набьете руку", будете щелкать противников словно семечки, выполняя одну миссию за другой. По качеству графики EarthSiege 2 бесспорно превосходит, как оригинальную игру, так и MechWarrior 2. В первых двух играх местность была слишком ровная, что еще больше подчеркивалось отсутствием должного текстурирования. По той же причине роботы выглядели довольно невзрачно. В EarthSiege 2, вероятно, благодаря использованию технологии акселерации графики в Windows'95, специальные эффекты стали гораздо правдоподобнее - что может быть приятнее, чем зрелище подбитого вами HERC, когда он превращается в облако пламени, а затем корчится в судорогах?

В игре 50 боевых миссий и десять тренировочных, так вы едва ли осилите EarthSiege 2 за одну неделю. Чем дальше, тем сложнее, так что, если даже вы выполнили половину миссий, это еще не означает, что вы осилили половину игры. Управление довольно-таки сложное: вам приходится использовать джойстик и как минимум десять клавиш (зачастую приходится одновременно работать джойстиком и четырьмя клавишами-стрелками одновременно!). Но, тем не менее, это действительно прекрасное продолжение. PRO

Аркадий Солнцев





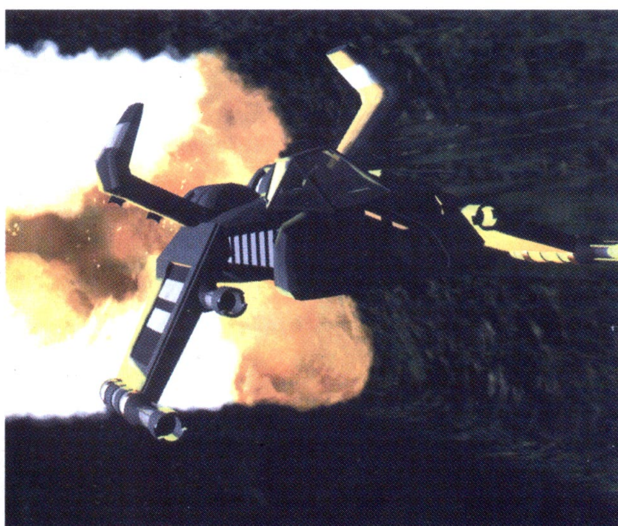


Для борьбы против людей компьютер создал армию вооруженных до зубов роботов.

DESCENT 2

Издатель: Interplay

Согласитесь, приятно разносить на мелкие кусочки тупых и уродливых роботов! Во второй игре из серии Descent вы будете увлеченно заниматься этим процессом в SVGA графике и с музыкой CD-качества. Так что, освободив в первой серии Солнечную систему от взбунтовавшихся кусков железа, теперь можно смело приниматься за всю оставшуюся Галактику. К счастью, на данный момент роботы захватили всего 6 планетных систем, в каждой из которых вам



предстоит освободить по 4 шахты. В первых трех шахтах каждой системы нужно найти и уничтожить главный реактор, а в четвертой - разобраться с роботом-боссом. Кроме того, в игре существуют секретные уровни. Вход и выход на них осуществляется через телепортеры, поэтому каждый из этих уровней можно посетить несколько раз (если вы не уничтожите реактор). Там вы сможете хорошенько подзаправиться энергией, защитными полями, ракетами и другим оружием. Как правило, секретные уровни слабо охраняются, роль охранников выполняют различные ловушки. Обычные законы здесь не действуют, поэтому будьте готовы к любой неожиданности. Одна из них ждет вас, если вы захотите сохранить игру: вам этого просто не позволят сделать!

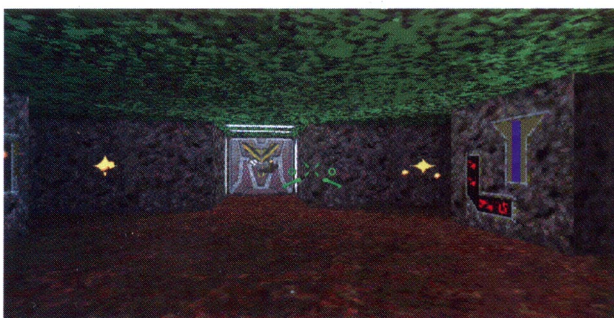
Процессор	486 DX50 или выше
Память	8 Мб
Система	DOS 5.0 или выше
Монитор	VGA, SVGA
Звук	Sound Blaster и совместимые
И еще	2x CD-ROM

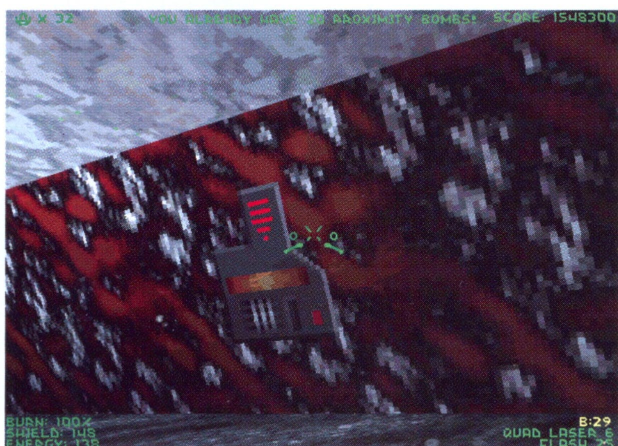
Сами лабиринты в игре выглядят почти так же, как и в первой серии. Есть только две существенные новинки: силовые поля и панели управления. С помощью такой панели можно открыть дверь, убрать стену или деактивировать силовое поле. Как это сделать? Ни в коем случае не стоит искать на клавиатуре какую-нибудь специальную клавишу, которая позволила бы вам вылезти из корабля, подойти к панели и простоять пару часов перед ней, отгадывая секретный код. Желаемого результата добиться гораздо проще: просто разнесите панель вдребезги!

Во втором Descent-е в вашем распоряжении остается все старое оружие и добавляется десять новых видов. Лазеры теперь можно наращивать до 6-го уровня (Super lasers). Vulcan имеет в качестве аналога более мощную Gauss пушку, которая использует те же патроны, что и Vulcan. Helix cannon имеет гораздо более обширную область поражения, чем его предшественник Spreadfire. Снаряды пушки Phoenix отлетают рикошетом от стен. А самой мощной пушкой в игре является Omega cannon. Ракеты также подверглись модификации. Аналогом ракеты Concussuion является Flash, взрывающаяся с ослепительной вспышкой. Роботы, скорее всего, от этого не ослепнут, а вот вам точно придется несладко: вы сможете лишь дергаться в панике, глядя на абсолютно белый экран. Guided - это



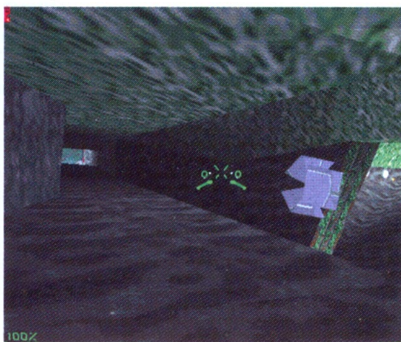
Обычные законы здесь не действуют, поэтому будьте готовы к любой неожиданности.





аналог ракеты Homing, но управляете ей вы сами. Ракета Mercury - с очень большой скоростью полета. Модифицированные Smart мины взрываются аналогично Smart ракетам. И, наконец, Earthshaker - супер-ракета огромной мощности и с большой ударной волной. Кроме нового оружия, у вас появился ряд специальных устройств. Например, ускоритель, который позволяет вам летать на двойной скорости (клавиша "S"). Он питается из собственного энергетического банка. Когда этот банк опустеет, ускоритель будет вынужден зарядиться из основного энергетического запаса. Если у вас много энергии, но критически низок уровень защитного поля, воспользуйтесь преобразователем энергии (клавиша "T"). Он работает при условии, что у вас больше ста единиц энергии, и расходует две единицы энергии для генерации одной единицы поля.

Во втором Descent-е авторы серьезно поработали над освещением. В лабиринтах шахт можно увидеть лампы и светящиеся панели. Если их разгромить, то вы окажетесь в темноте. Свет также дают лазерные выстрелы и взрывы. И, наконец, у вас есть свой персональный фонарь, который включается клавишей "H". Но не рекомендуется включать его надолго: он расходует вашу энергию. К тому же в сетевой игре вы станете более заметным для ваших противников. Ознакомившись со средствами уничтожения роботов, давайте перейдем к самим роботам. На ваше счастье, не все они желают вашей смерти. Есть одно исключение - робот-гид (Guide Bot). Этого робота неизвестные тайные агенты контрабандой провезли в каждую шахту и заперли неподалеку от входа, чтобы он не наделал ничего лишнего. Освободив его, вы получаете превосходного помощника в прохождении лабиринтов. Теперь вам практически не нужно пользоваться сложной трехмерной картой, так как гид покажет вам дорогу к любой необходимой цели: ключу, энергетическому центру, реактору или боссу. А самое главное - после уничтожения реактора он проведет вас к выходу из шахты. К тому же робот-гид очень прочен, его практически невозможно уничтожить. К сожалению, у него есть и недостатки: он не может открывать секретные двери и те, которые требуют ключ. Все остальные роботы стараются напакостить вам самыми различными способами. Некоторые вооружены лазерами, другие - пушками Vulcan или Gauss. Есть и такие, которые обладают двумя видами оружия, например, ракетами и Plasma пушкой. А некоторые даже могут навредить вам после своей смерти: они распадаются на несколько мелких роботов. Эта мелюзга сама по себе представляет слабую угрозу, опасность представляют лишь группы таких роботов. Специальный робот Energy Drainer будет стараться подлететь к вам вплотную и перекачать энергию из вашего корабля к себе. Но самый гадкий и подлый из всех роботов - это робот-вор (Thief). Он может незаметно подкрасться сзади и снять с вашего корабля лазеры, фонарь, ракеты и другое оборудование. Даже если вы уничтожите его (а сделать это очень непросто), вы все равно не сможете вернуть назад то, что он стянул. Поэтому, если этот нахал украдет что-нибудь существенное, лучше сразу восстановить последнюю сохраненную игру. К счастью, каждую шахту охраняет всего один вор. Он не сидит в одной комнате, как остальные, а летает по всему лабиринту, причем очень часто заглядывает в секретные места. Так что полезно просто полетать за ним - он может показать вам скрытые места.

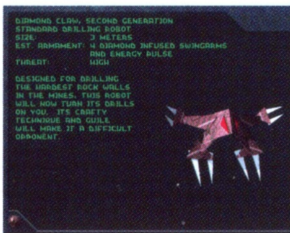


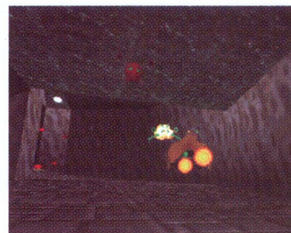
В заключение добавим, что на этом приключения нашего героя не заканчиваются. В итоге, после уничтожения главной базы роботов с ним случится одна крупная неприятность. Что же будет дальше? Об этом мы узнаем из следующей серии игры. Будем ждать и надеяться на лучшее. PRO

Выражаем благодарность фирме CompuLink за предоставленную игру.

Петр Высотин.









Afterlife

Издатель: LucasArts

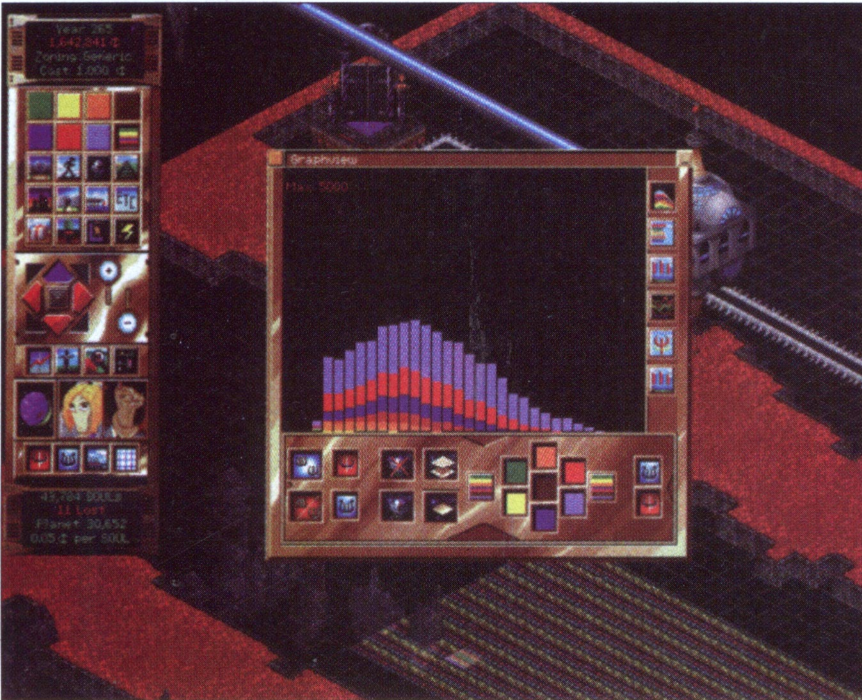
В прошлом году LucasArts заметно разнообразила ассортимент своей продукции. Наряду с Rebel Assault 2 и TIE Fighter Collector's CD-ROM, появились новые амбициозные проекты вроде Dark Forces и The Dig. А весной 1996 года LucasArts завершит работу над, пожалуй, самым нетрадиционным для нее продуктом - стратегической игрой под названием Afterlife.





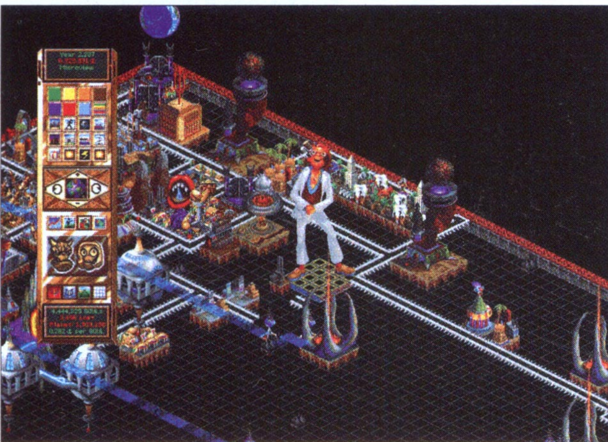
Здесь все совершенно непредсказуемо. Весь прежний опыт игры в стратегические имитации может оказаться бесполезным...

Что будет с вами после смерти? Согласно мнению LucasArts, как рай, так и ад представляют собой нечто вроде стратегической 3D игры. Если вам все еще непонятно, о чем идет речь, поясним: в игре Afterlife вам предстоит управлять загробным миром. Здесь все совершенно непредсказуемо. Весь прежний опыт игры в стратегические имитации может оказаться бесполезным... Ведь в обычной стратегической игре вы, например, вряд ли ошибетесь, предположив, что атомную электростанцию не стоит строить по соседству с жилыми кварталами, а поездам трудно взбираться на гору. Однако в Afterlife вы постоянно имеете дело с неизвестным. Вам самим придется шаг за шагом познавать странные законы этого удивительного мира. Вы не знаете, как работают все предложенные конструкции, понимая лишь, что все так или иначе будет связано с концепцией представлений о рае и аде. Главной стратегической задачей является создание наиболее эффективно действующего загробного мира. Прежде всего, души умерших нуждаются в том, чтобы их дальнейшая судьбы была решена как можно скорее и справедливее. Так что не теряйте даром времени, когда сонм почивших душ предстанет перед вами. Быстро оцените меру добра и зла и скорее выносите приговор (оправдательный или обвинительный). Затем приходится возиться с теми, кто верит в переселение душ: их души нужно поскорее отправить обратно на землю, придумав им новые тела (по вашему усмотрению). Не так-то просто обеспечить такую массу душ новыми оболочками и транспортом до места назначения... Ваше служебное рвение вознаграждается (материально) вышестоящими божественными инстанциями (они именуются The Powers That Be). Заработанные средства пускаются в оборот и так далее. По



ходу игры вас продолжают поощрять за успешно обработанные души умерших и штрафуют за "утерянные". По мере того, как построенные вами хранилища наполняются благодарными душами, вы можете даже получить бесплатно некоторые здания. Несмотря на сверхъестественный замысел игры, конкретное воплощение кажется не таким уж волшебным. Графики и диаграммы, регулярные отчеты подчиненных и схемы, индикаторы настроения усопших - таков набор ваших средств контроля над ситуацией.

Интерфейс Afterlife также следует признать весьма гибким: то есть, он достаточно прост для новичка и в то же время не позволяет опытному играющему потерять интерес к общению с системой. Рядом с основным игровым окном помещена главная панель управления, при помощи которой вы манипулируете картой местности, лично посещаете различные объекты и справляетесь о нуждах усопших. При помощи вспомогательных окон можно получать оперативную и справочную информацию о различных структурах, религиях или любой из миллиардов подопечных душ. Игра не обделена и некоторой долей юмора. Например, в числе источников информации могут оказаться местные "информационные бюллетени" под названиями типа Hellrose Place и Real Underworld. А как вам нравятся регулярные отчеты о "соблюдении прав человека в аду"? Звуковое оформление наверняка порадует игроков редким разнообразием. Говорят, что только одних вариантов воплей и стонов душ, страдающих в аду, около 30.



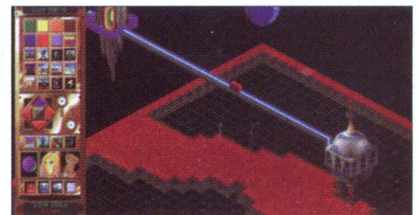
Afterlife имеет все шансы стать еще одним бестселлером LucasArts. Ее самое краткое определение: "гибрид SimCity 2000 и "Божественной комедии" Данте".

PRO

Антон Полевой

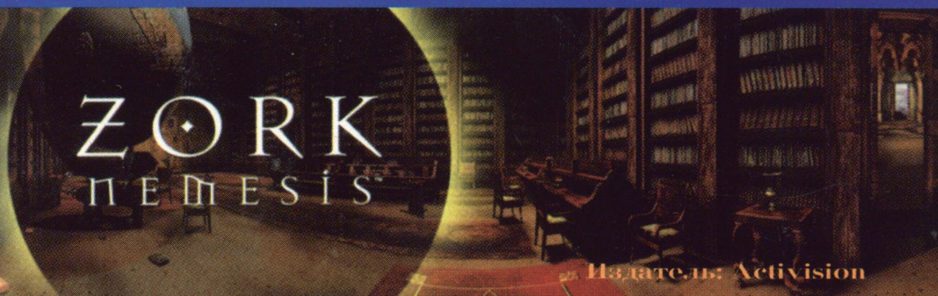
А как вам нравятся регулярные отчеты о "соблюдении прав человека в аду"?







Машина	486 DX2/66
Память	8 Мб
Жесткий диск	35 Мб
Система	MS-DOS, Windows'95
Монитор	SVGA
И еще	2x CD-ROM, мышь

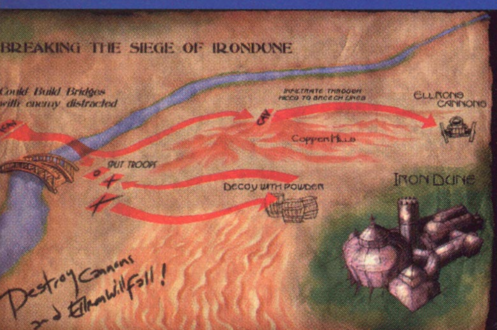


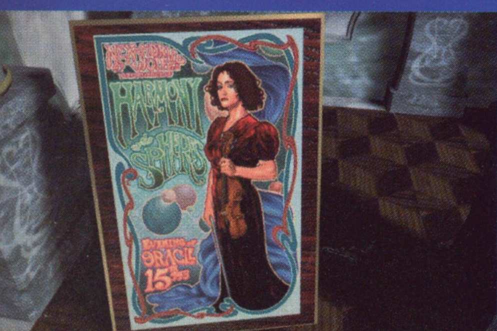
Издатель: Activision











Как быстро проходит мирская слава! Особенно это утверждение справедливо для компьютерного рынка, где все меняется так стремительно, что редкий компонент вычислительной машины, будь то деталь или программа, остается ведущим среди себе подобных на срок более года. Кто теперь помнит о трилогии Zork? А ведь когда-то эта игра была одной из первых приключенческих, тогда еще текстовых, игр на ЭВМ. Первоначальная версия Zork была написана в 1977 году группой студентов Массачусетского Технологического Института при помощи гигантской ЭВМ PDP-10 (она стоила 400 000 долларов). Игру можно было бесплатно получить через Arpanet (предшественник Internet). Год спустя программа была переписана на Фортране и приобрела широкую популярность в компьютерных лабораториях по всему миру. В 1979 году несколько участников создания Zork образовали компанию по выпуску программных продуктов под названием Infocom Inc. и в 1980 году выпустили коммерческую версию Zork для первого домашнего компьютера производства Radio Shack - TRS-80 Model I. Вскоре последовали новые версии - Zork II и Zork III, а всего было продано 3,5 миллиона экземпляров игры. В первой игре не было определенного сюжета. Не ясно было, зачем и против чего вы боретесь, но понятно, что борьба идет против сил зла за "все хорошее". События разворачивались в Подземном Королевстве. По ходу игры надо было собирать сокровища (они исчезли в третьей части), другие предметы, решать с их помощью и без разнообразные головоломки, сражаться со страшными чудовищами. Надо ли добавлять, чтобы "увидеть" все это, игроки должны были обладать богатым воображением - ведь все, что происходило в игре, описывалось текстом. Графики же не было вообще. Тем не менее, многие были увлечены огромным сказочным, чем-то похожим на наш, миром, который создали разработчики игры.

Но времена менялись. Появлялись первые adventure с графикой. Текстовые игры отмирали. Zork был надолго забыт. Позднее компания Infocom была приобретена Activision Inc., и в 1993 году они выпустили игру Return to Zork на CD-ROM с современной графикой и без всяких текстовых команд. Обладая авторским правом и на первоначальные игры серии, Activision выпустила также сборник The Zork Anthology. Вновь любители adventure могли исследовать это загадочное королевство, но на этот раз с применением новейших, по тем временам, методов. За почти три года со времени выхода этой игры технология сделала новый скачок вперед. Но и производители не сидели сложа руки. В результате, в этом году вышло еще одно продолжение Zork Nemesis.

И опять вы в волшебном королевстве, безымянный, безликий герой, похожий больше не на участника событий, а на зрителя, наблюдателя со стороны. Нет, я не о том, что вам можно сесть сложа руки и "просмотреть" игру, как фильм. Я имею в виду то, что нигде, как и в предыдущих сериях, не упоминается ни имя героя, ни кто он такой, ни как он попал сюда. По моему, это увеличивает загадочность игры, оставляя даже после прохождения ощущение тайны и недосказанности. Итак, на этот раз наш безымянный герой попадает во двор огромного строения. Ему (герою) вкратце сообщается, что от его действий будет зависеть дальнейшая судьба Королевства, пожалуй, и все. Теперь дело за вами. Но перед тем, как начать игру, я посоветовал бы вам прочесть одну из книжечек, поставляемых с игрой, а именно, прекрасно оформленную в стиле древнего документа брошюрку с обрамленной золотом буквой "Z" на обложке. Вот где исчерпывающая нформация, объясняющая нам, "с чего все начиналось". А начиналось все с алхимии, древнего учения, находящегося на границах магии и науки. И вот, исчезают один за другим несколько заслуженных граждан государства. Расследование поручают агенту Бивотару. В процессе расследования выясняется, что все исчезнувшие были лучшими алхимиками страны, которые решили столкнуться с Nemesis в смертельном бою, ставки в котором - бессмертие или ад. Бивотар достаточно успешно расследует дело, но, предчувствуя недоброе, перед са-

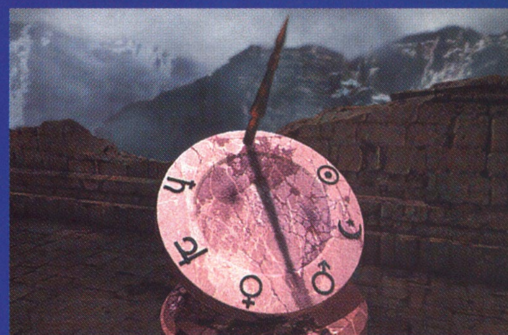


мой своей смертью с помощью магического заклинания отправляет свой дневник Правителю страны. Этот дневник-то вы и извлекли из коробки с игрой. Желтые, кажущиеся ветхими листы бумаги поначалу ваш единственный источник информации о том, что же происходит в игре. А происходит немало. Вам на этот раз не удастся побродить по стране: вы будете слишком заняты попытками узнать подробности того "как все начиналось", что же, собственно, произошло и как это исправить. Но я гарантирую, что, если вы фанаты головоломок в стиле The 7th Guest, достаточно большой свободы действий в adventure, захватывающего сюжета, отличных звука и графики, вам понравится эта игра. Для звука и графики применены редко или никогда ранее не использовавшиеся технологии. Графику можно было бы сравнить с Myst или Shivers - тот же вид от первого лица, тот же "скачкообразный", неплавный способ передвижения от картинки к картинке, те же отлично сделанные трехмерные изображения, если бы не одна "мелочь": в Zork Nemesis игрок почти на каждом экране может плавно "поворачиваться", остановив взор героя на любом интересующем месте. Для сравнения могу добавить, что выглядит это примерно также, как поворот в Doom-е, если не брать во внимание великолепное качество графики в Nemesis и относительную медленность Zork-а. На некоторых экранах можно также смотреть вниз и вверх. При использовании определенных предметов и в ряде других ситуаций картинка, сделанная с помощью редактора трехмерных изображений, "превращается" в оцифрованную, и показывается видеоролик. Звук в игре тоже "на уровне". И на каком! Использована технология трехмерного звука, т. е. звучание зависит от местонахождения источника звука (справа, слева, вверху, внизу) и от его расстояния до героя (чем дальше источник, тем тише звук). Музыка не навязчива, не отвлекая от основного процесса, она дает возможность прочувствовать атмосферу игры, "погрузиться" в обстановку тайны, загадок, с трудом подавляемого страха перед вечностью. У вас будет возможность посетить несколько различных мест, отличающихся друг от друга типами головоломок, стилем графики и историей. Не все загадки так просты, как поначалу кажется. К тому же на первом этапе помощь и покровительство герою оказывает сама богиня любви - Венера. Если вам никак не удастся решить одну из первых четырех головоломок, обратитесь к небожительнице - она поможет. Просите у нее помощи только в крайних случаях: во-первых, куда приятнее пройти игру своим умом, не прибегая к помощи бессмертных, во-вторых, если вы привыкнете, что за вас все решают, вам просто удастся дойти до конца игры - Венера не в силах помочь во второй, более сложной, половине игры. Не сдавайтесь! "Крутите головой" в поисках подсказок и предметов, которые можно взять или использовать.

Казалось, у такой игры недостатков быть не может. Ан нет! Откопал я все-таки один. И довольно существенный - "привередливость" игры к аппаратному и программному обеспечению компьютера. Во-первых, чтобы воспользоваться всеми заложенными в игру возможностями и заставить ее работать максимально быстро, вам необходима операционная система Windows'95. Мало того, если ваша видеокарта не очень распространена, у игры может не оказаться для нее драйверов. На то, чтобы их достать, придется потратить дополнительное время. Придется обойтись без этой игры и владельцам 8-ми битных аудиокарт. К счастью, таких осталось не много, потому как, при желании, можно купить плохонькую 16-ти битную карту за 50 долларов. Я уже молчу о том, что все-таки очень желателен Pentium. Но я надеюсь, что все вышеперечисленные трудности не оттолкнут вас от этой действительно интересной игры, а будут еще одним доводом в пользу модернизации. Я вам рекомендую эту игру, как нечто новое по техническому исполнению, но хорошо знакомое, замечательное своими сюжетом и загадками, старое. Счастливого вам путешествия в отравленных заклинаниями сил зла Запретных Землях! PRO

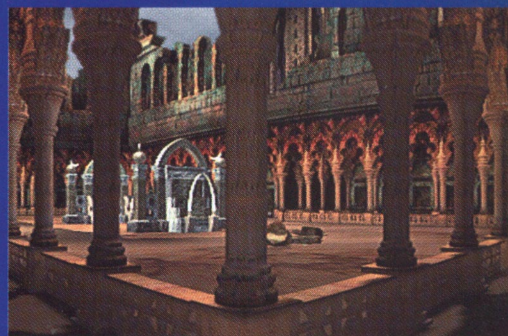
Павел Коротов

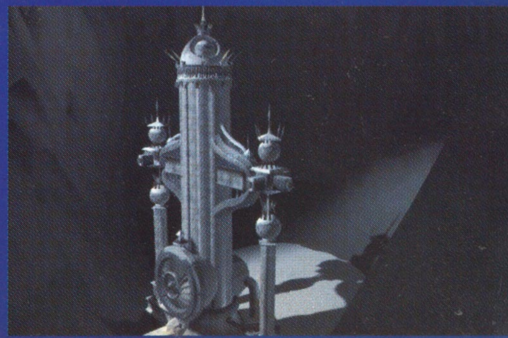
Выражаем благодарность фирме "Бука" за предоставленную игру











Congo: Descent into Zinj



Машина	486 DX/2 66
Память	8 Мб
Система	DOS 6.22, Windows
Звук	Sound Blaster
И еще	2-х CD-ROM

Издатель: Viacom



Играми, созданными по мотивам известных кинофильмов, сейчас уже никого не удивишь. Как правило, это малопривлекательные аркадные поделки. Но и тут бывают исключения, как, например, последний пример такого рода - Congo. Сюжет этой истории таков: Корпорацией "ТравиКом" было изобретено оружие, о котором так долго твердили авторы-фантасты всех стран - лазер. Но, как выясняется, - это довольно энергоёмкое устройство, для создания которого нужны не какие-то "никель-кадмиевые" батареи, а настоящие алмазы. Тогда руководители компании отправляют в Африку экспедицию с целью поиска призрачного города царя Соломона - Зинж.

Когда-то, очень давно, этот город был поистине "алмазной рукой", сыпавшей тонны этого камня в сокровищницу знаменитого царя. На протяжении многих веков смельчаки пытались найти этот кладезь алмазов, но никто из них так и не возвратился. К сожалению, печальная участь постигла и экспедицию, снаряженную "ТравиКом". Единственное, что успели передать по связи участники похода, была какая-то серая тень. При значительном увеличении изображения это мутное пятно превратилось в гориллу. Но это было не то мирное животное, которое мы все видели в зоопарках, а какой-то монстр неизвестного ученым вида. И все-таки директором корпорации было принято решение о создании еще одной экспедиции, укомплектованной на этот раз профессионалами-военными и небольшой группой биологов. Вы - один из них. Интерфейс игры очень удобен, все что от вас требуется - это "щелкать" мышью на нужных предметах. Чтобы создать взаимодействие нескольких атрибутов, нужно всего лишь щелкнуть курсором мышки (рука) на первом предмете, а затем кликнуть на втором. Графическое решение Congo по стилю напоминает известную игру Fantasmagoria. Живые объекты, снятые на видео, двигаются на фоне, созданном в трёхмерном редакторе. Необходимо отметить, что в игрушке снялись те же актёры, что и в фильме, даже знакомая обезьянка Энни. Согласитесь, это приятно: начинаешь играть как-то более азартно,











словно в компании старых друзей. Звуковое сопровождение игры хорошо отработано: сочно, с множеством оттенков переданы звуки диких джунглей - крики неизвестных птиц, рокот реки, шелест пальм, "там-тамные" ритмы или звуки шотландских волынок. Итак, вы исполняете роль молодого биолога - Джека. Ваша задача выяснить, что же здесь происходит, и добыть алмазы для алчной корпорации. Героя подстерегают различные трудности: это и ловушки, стреляющие дротиками, и злые гориллы, и даже современный пулемёт. Но, надо отметить, что загадки в этой игре не очень сложны и вполне сравнимы с Lost Eden. Первый ребус, который вы должны отгадать: что же делать со змеей, преграждающей путь. Недалеко от гадины вы можете найти труп человека и вытащить из его груди дротик. Теперь садитесь в надувной плот и следуйте в левый рукав реки (только смотрите не разбейтесь о камни). Углубившись в джунгли, вы наткнётесь на обрыв, справа от которого лежат "инструменты смерти", обмакните дротик в яд (красная жидкость) и вставьте его в трубку, которая лежит рядом, затем возьмите ваше новое оружие. Возвращайтесь к мамбе (так называется змея) и используйте на ней оружие древних - путь свободен. Вот такие загадки будут встречаться вам на протяжении всей игры, иногда они могут быть посложнее, или полегче. Но все не так трудно, ведь в помощь вам даны различные ультрасовременные предметы. Самая, на мой взгляд, важная вещь - ноутбук, который поможет вам в путешествии. Он служит не только картой, но и следит за "жучками", которые вы к кому-нибудь прилепили или где-нибудь оставили. А кроме того, это и портативная лаборатория, где можно анализировать и переводить сообщения, написанные на древнеегипетском языке (преимущественно). Компьютер служит также средством связи с внешним миром. С помощью специального чипа вы можете связаться с корпорацией и получить какую-нибудь помощь (коды для открытия замков, подсказки и т. д.). В вашем распоряжении имеется и специальная фотокамера, передающая изображение в портативный компьютер. В обращении она очень проста: как только прицел фотокамеры будет наведен на нужный предмет и станет зеленым, т. е. готовым к работе, щелкните левой кнопкой мыши и изображение тут же окажется в "библиотеке образов". Помните, если заметили знаки, похожие на иероглифы, обязательно снимите их на камеру, ведь это может быть подсказка по обезвреживанию опасной ловушки. Не менее важное устройство - плот. Без него не перебраться на другой берег. Плот очень компактен и помещается в рюкзаке. Управление им требует некоторого навыка, если вы не будете принимать участия в его движении, то можете с треском разбиться о камни (никто вас вылавливать сачком из воды не будет!). Вы руководите плотом с помощью специальных электронных очков, заранее определяющих поворот. Стоит упомянуть и о "виновнике" этой истории - ручном лазере. Вначале он был задуман, как уникальное передающее устройство, но лазерный луч настолько силен, что может использоваться и как оружие, что, кстати, с успехом практикуется. Поэтому, вложив алмазы в приёмное устройство, вы получите сильнейший военный прибор.

Да, немало преград придется преодолеть вам вместе с биологом Джеком, чтобы решить поставленные задачи. Но настоящим исследователям джунглей все по плечу. Одно могу обещать абсолютно точно: расслабиться вам не дадут! Ведь в джунглях, как известно, свои законы. Будьте смелей и изобретательней, и вы почувствуете всю прелесть дикого мира! PRO

На протяжении многих веков смельчаки пытались найти этот кладезь алмазов, но никто из них так и не возвратился.

Terra Nova

Издатель: Virgin

Если честно, я с самого начала был настроен против этой игры. Согласитесь, обидно, когда узнаешь, что компьютер, купленный недавно, как последнее слово техники, уже безнадежно устарел. Такие грустные времена наступили и для владельцев машин с 486-ми процессорами. Terra Nova - игра, являющаяся одним из первых могильщиков этого, в недалеком прошлом, оптимального компьютерного оборудования. Естественно, увидев, что Terra Nova может идти на компьютерах, начиная с Pentium 60 с 8 мегабайтами оперативной памяти, я решил прежде всего еще раз честно предупредить вас об этом, чтобы некоторые из наших уважаемых читателей не тратили свое драгоценное время и не портили бы себе настроение. Ну а мы с вами, счастливыми обладателями Pentium-ов, отправляемся на далекую-далекую планету в далекой-далекой галактике, где у аборигенов много-много наисерьезнейших, не решаемых без нашей помощи проблем. Введу вас в курс дела, раз уж ваше присутствие и помощь им столь необходимы. Жители этой звездной системы - выходцы с Земли. Их прародители бежали отсюда, чтобы ускользнуть от террора Гегемонии, при которой недопустимы плюрализм, свобода слова и свобода мысли. Сначала храбрые колонисты отправились покорять Юпитер, а затем решили удалиться, от греха подальше, в другую галактику. С помощью своих знаний они обустроили несколько планеток и стали жить-поживать да добра наживать, сохранив свои исторические корни и культурные традиции. Это было несложно, так как на новом месте жительства все расселились по национальным группировкам, которые стали называть кланами (отрадно, что в игре есть клан - выходец из России - clan Petrovsk). Все бы хорошо, но один факт портил кровь мятежникам - отношения с Землей, правительство которой не очень обрадовалось подобному самоуправству со стороны своих граждан. Но, пока Гегемония была занята своими проблемами, на отколовшихся от государства планетах бурно развивался военно-промышленный комплекс, причем, настолько бурно, что, когда правители Земли соизволили обратить на это внимание, мятежная армия была невероятно сильна. Гегемония идет на мировую, в отдаленную систему прибывает посол землян. Но тут возникает еще одна проблема - пираты. Они грабят, что попало, убивают всех, кто стоит у них на пути. Вот тут-то и формируется что-то вроде отряда элитного спецназа для борьбы с новыми трудностями. Командиром отряда назначают вас. Вы покажете этим воришкам, где раки зимуют, не правда ли?

Машина	Pentium 60
Система	MS-DOS 5.0 или выше
Память	8 Мб
Жесткий диск	42 Мб
Звук	Sound Card
И еще	2x CD-ROM, мышь

Командиром отряда назначают вас. Вы покажете этим воришкам, где раки зимуют, не правда ли?

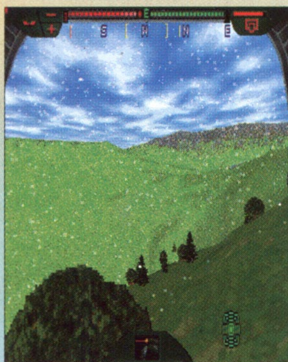
Итак, Terra Nova - 3-х мерная аркадная игра, по графике напоминающая Doom и его клоны. Во время миссий вы "видите мир" из своего боевого костюма. Возможности костюма очень велики. Можно прыгать (почти летать), увеличивать/уменьшать масштаб изображения, включать/выключать прибор ночного видения, заранее "засекать" врага с помощью сенсоров, конечно же, стрелять, бегать, прыгать и приседать. В шлем встроены клавиши управления большинством функций и, кроме большого дисплея, еще три маленьких, на которые можно вывести изображения вокруг "себя" (иногда полезно в тяжелом бою), панель управления оружием, карту местности и коммуникационную панель. Да, да, коммуникационную панель, так как - и это, по моему является "изюминкой" Terra Nova - на большую часть миссий вы идете не один, а со своим отрядом из трех (или меньше) человек.







Благодаря этому в игре появляется элемент стратегии. Некоторые, хотя и очень немногие задания, можно пройти, если разумно командовать своим маленьким отрядом. В подавляющей же части миссий управление "подчиненными" можно с начала и до конца предоставить компьютеру. Если честно, в самые "жаркие" моменты битвы иногда даже забываешь, что в одной с тобой команде играют управляемые не человеком, а компьютером, солдаты. Тем более, у каждого вашего "сослуживца" свои собственные реплики, которые он употребляет в зависимости от ситуации. Конечно, невозможность игры по модему в Terra Nova - большой недостаток, но он прикрывается неплохо сделанными "эмуляторами человека" и незаметен до тех пор, пока вам не захочется самим сказать что-нибудь ободряющее прикрывшему вас солдату и получить на это вразумительный ответ. Впрочем, игра по модему просто не вписалась бы в сюжет Terra Nova. Ведь здесь очень жесткая сюжетная линия. За успешным выполнением задания иногда следует видеоролик, показывающий дальнейшее развитие событий. Вы можете, вернувшись к себе в комнату, полюбоваться своими наградами, узнать самые свежие новости по системе электронной почты и сохранить игру. Часто видеоролик можно посмотреть, только побывав у себя в комнате. Самолет, который должен забрать вас с места событий после окончания миссии, не прилетит, если вы не выполните все, что требовалось, или операция не будет отменена указом "сверху", если что-то пойдет "не по плану" (конечно, это также заложено в игру заранее). Ваших товарищей по оружию убить не могут (если жизненных процентов уже осталось очень мало, солдат просто катапультируется с поля боя), точнее сказать, не могут убить, если это не написано в сценарии. В противном случае, боец будет убит в той миссии, где это запрограммировано. Так что не горюйте и не вините себя в безвременном уходе из жизни вашего товарища по оружию - это "судьба". Вас же убить могут и, кстати, если вы не свыкнетесь с управлением (клавиши управления нельзя переназначить, и, на мой взгляд, они выбраны не очень удачно - сложные маневры, использующие уход в бок, поворот, бег вперед/назад и стрельбу осуществить практически невозможно), делать это будут довольно часто. Но и тогда вам не покажут, как гроб с останками Никола (так зовут нашего героя) опускается в землю с траурными речами (зато увидите, как череп доблестного командира разлетается на части).







Конечно же, конец игры существует только один - "хороший". Для этого вам предстоит долго и упорно трудиться. Единственное отступление от сценария возможно при использовании Random Scenario Builder, где существует возможность конфигурирования места действия, цели, погодных условий, количества противников, и пр. Разумеется, если использовать этот редактир, после успешного завершения миссии вас не представят к награде, не покажут мультик, а просто выбросят в главное меню.

Как же так? Я столько наговорил и еще ни словом не упомянул о графике, музыке, звуке - всем том, что очень сильно влияет на составление правильного мнения об игре. Надо исправить это упущение! Итак, графика... Доступны два разрешения дисплея во время миссии - 320X200 и 320X400 (в большей части миссий при этом разрешении можно нормально играть только при наличии 16 мегабайт оперативной памяти). Графика не очень сильно отличается от Doom-a, Commanch-a или даже Terminal Velocity, хотя есть несколько приятных мелочей. Например, вода, которая отражает неподвижные объекты (горы, облака, и т. д.). Но даже несмотря на эти и некоторые другие "косметические" нововведения не понятно, почему требования у игры, как у "следующего поколения" графических симуляторов. Принципиально нового в плане графики в Terra Nova не ищите - там этого нет. Звуки неплохи, особенно хорошо сделаны переговоры по рации между членами отряда. Музыка - там, где она есть - приятна, хорошо "накаляет" обстановку, что, с моей точки зрения, и есть первая задача музыки в игре.

В заключение можно сказать, что, в принципе, игра сама по себе достаточна интересна для любителей игр такого типа (их не так много, как любителей, скажем, Doom-a), но из-за высоких требований к аппаратуре вряд ли завоюет большое количество поклонников. PRO

Павел Коротов



Выражаем благодарность фирме CompuLink за предоставленную игру



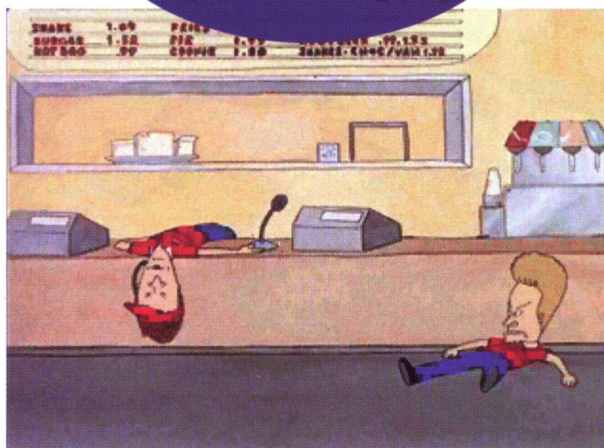
Beavis & Butt-Head

in Virtual Stupidity

Издатель: Viacom



Вас не смешит, что мы стали предаваться игре с уникальной серьезностью? Мы решаем какие-то безумно важные проблемы: не иначе как спасение планет от злых сил, обустройство гигантских империй, выжимание из алхимических реторт чудесных веществ, постижение магических заклинаний. И антураж для всего этого соответственный: пафосная музыка, тексты, по своему штилю сравнимые с передовицами старых газет и дешевыми лозунгами, и архетип героического лица - предельная серьезность и непробиваемая твердолобость (которая достаточно гармонирует с пока еще далеким от совершенства искусственным интеллектом). Вам это не надоело? Хотя, может быть, таким образом мы притупляем свой комплекс неполноценности: даешь власть, хоть не реальную, так виртуальную. Так вот, игра, о которой я решила написать, - для здоровых людей с развитым чувством юмора, имеющим черный оттенок. Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity даст вам шанс просто безудержно похохотать, не задаваясь вопросами смысла и цели. Эта игра из рода тестовых: то есть, либо человек сразу же откажется играть в "подобную ерунду", либо он придет от нее в восторг. Как уже понятно из названия, Beavis & Butt-Head - ставшее интерактивным переложение культового мультсериала MTV, ближайшим аналогом которому в нашей исконной культуре служат "вредные советы" Остера и, в особенности, садюшки. "Мальчик Алеша варил холодец, по полу ползал безногий отец", - это прямо про наших героев. Так что, добро пожаловать в игру, где основной целью ваших действий является "делание гадостей", и чем изощреннее, тем более cool. А если точнее, вы, играя за Beavis-a и Butt-Head-a, должны стать самыми крутыми и присоединиться к банде некоего Тэда, суперкрутого парня. Тактика действий - как в обычной adventure, место действий - американский городок, где вам придется пообщаться с целой кучей героев, большинство которых претендует на определение "даун" (будут карикатуры на все основные типажи Америки: бывший солдат из Вьетнама, хиппи, рокеры-головорезы, училка-старая дева, живущая непонятно в каком времени, яппи и т.д.). Но никто и в сравнение не идет с нашими героями. Эти существа даже трудно отнести к какому-либо известному классу. Но если мы допустим, что существует отряд млекопитающих под названием "Ужасные дети", а в нем подвид Beavis и подвид Butt-Head, это будет близко к истине. Управление двумя парнями исключительно просто: нужно лишь кликнуть правой кнопкой мыши и перед вами откроются иконки возможных действий. Ребята могут ходить, смотреть, разговаривать, воздействовать на предметы, плюс выворачивать карманы. Как обычно, предметы, собранные в карманах, можно соединять между собой, если же войти в режим просмотра предмета, у вас есть шанс услышать нечто в стиле Beavis-a и Butt-Head-a, типа: "Да это лупа! Можем поискать через нее твой пенис." В общем, отличные ребята!





При желании, можно нажать F1 или войти в Help. Очень советую попробовать: кроме всевозможных рекомендаций по поводу аппаратуры и правил мини-игр (о них чуть позже), вы найдете словарик отдельных терминов, где, вперемежку, есть приличные слова (например, resolution) и не очень (типа Nads - за

Машина	486 DX33
Память	8 Мб
Система	Windows'95
Звук	Sound Blaster или 100 % совместимый
И еще	2X CD-ROM, мышь



разъяснениями обратитесь в словарь). Передвижение из одного места в другое осуществляется по карте города. Прежде, чем отправиться куда-либо, лучше сначала посмотреть на доступные объекты при помощи look icon: герои выскажут свои соображения по поводу этого места. С развитием сюжета на карте появляются новые объекты. Теперь - о мини-играх. По ходу действия вам будет предложено сыграть в четыре мини-игры, кроме того, к ним есть доступ прямо из главного меню. Суть этих игр вполне соответствует характеру наших парней: Beavis и Butt-Head - детишки серьезные. Игра Hock-a-Loogie - настоящий хит - нужно будет плевать с крыши родной школы на гуляющего внизу директора,



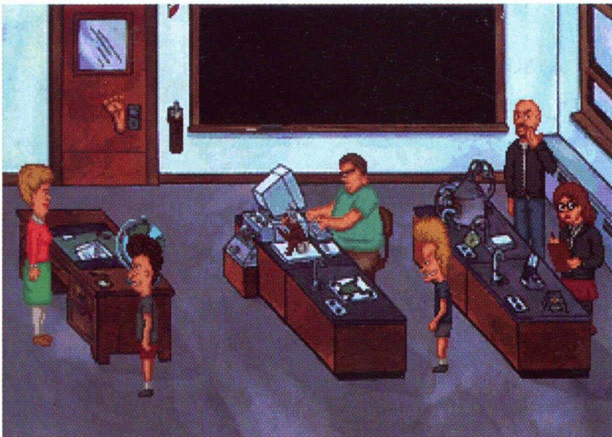
велосипедистов, проезжающие машины, бумажные самолетики и т. д. Дальнобойность вашего плевка просто неограничена, звук его гиперреален, а если вы будете меткими и настойчивыми, после 10 попаданий можно будет использовать Mega-Loogie - огромную зеленую соплю. Кстати, чтобы сбежать из проклятой школы, вам просто необходимо попасть Mega-Loogie на лысину директора. Остальные игры в таком же духе. Bug Justice - придется оборонять леденцы (к которым вы относитесь очень уважительно) от вредных букашек. Для этого вы будете направлять на них увеличительное стекло и последовательно поджаривать. Court Chaos - нужно постараться залепить теннисными мячиками по как можно большему количеству яппи. Air Guitar - придется сложить песенку, используя аккомпанемент типа собственного пуканья и т. д. В общем, чем не развлечения? И, упаси вас Бог, пытаться применить к происходящему на экране хоть капельку интеллекта. Этот орган в управлении игрой участия не принимает. Самый же большой недостаток Beavis & Butt-Head относится к части системных требований: игра идет только под Windows'95. Поскольку речь идет о компьютерной версии сериала MTV, не удивительно, что музыка в игре разнообразна и зажигательна, голоса героев по-

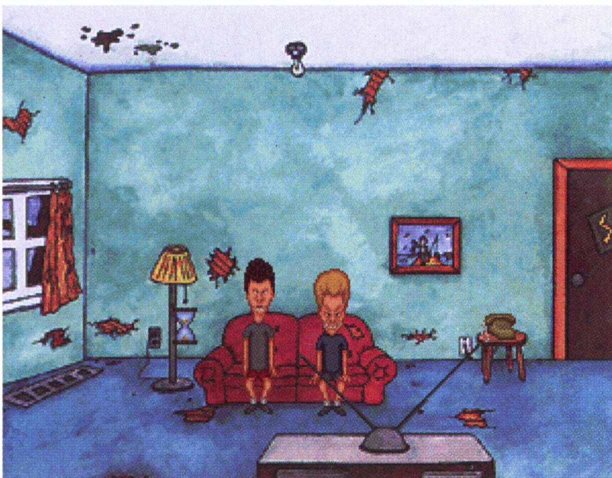


настоящему забавны, а различные шумы записаны с большим тщанием и редко повторяются.

Если вы сразу же не выкинете этот CD-ROM с глаз долой, приступ веселья может быть гарантирован. Хотя, конечно, в слишком больших порциях Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity утомителен: тяжелое, знаете ли дело, гадости вытворять. Советую держать эту игру в качестве сувенира для развлечения гостей: радости будет! В общем, this is gonna be cool. PRO

Наталия Моисеенкова

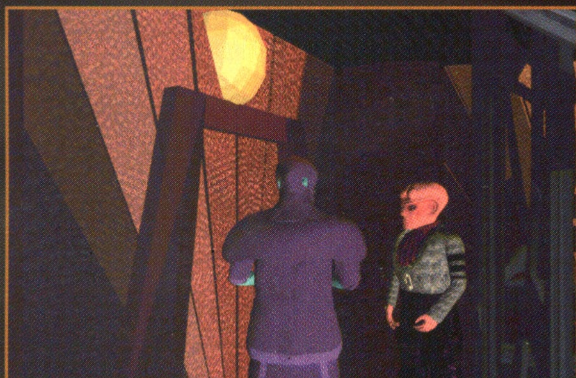




STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBINGER

Издатель: Viacom

Вот передо мной красивая коробочка с диском. С еще одним Star Trek-ом! Сколько их было уже выпущено! Вспоминаются Star Trek: 25th anniversary, Star Trek: A Final Unity, вышедший меньше года назад, а ведь это еще не все... Далеко не все. Причем можно заметить, что игры с общим названием Star Trek делались разными фирмами. Скорее всего поэтому у этих adventures больше раз-



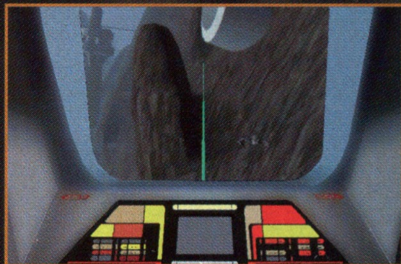
личий, чем схожих черт. Всю эту веселую серию породил (если так можно сказать про игру) фильм Star Trek, пользующийся в Соединенных Штатах необыкновенной популярностью. Эта космическая мыльная опера собирала и продолжает собирать по вечерам миллионы зрителей у экранов телевизоров. Уже сменилось множество актеров (сериал разделен на большие части, состоящие из десятков, скорее сотен небольших фильмов). Каждая большая часть, как правило, имеет мало общего с предыдущей. Феномен такой бешеной популярности фильма, где нет особо "боевых" моментов, а вместо них показываются мирные переговоры и размышления капитана корабля над принятием решения, для меня так и остался неразгаданным. Но факт остается фактом. Успех телевизионной серии приносит успех серии компьютерной. Как правило, на это и делается ставка производителей игр. Между тем, необходимо отметить, что ничего феноменального в данной, отдельно взятой игре совершенно нет.



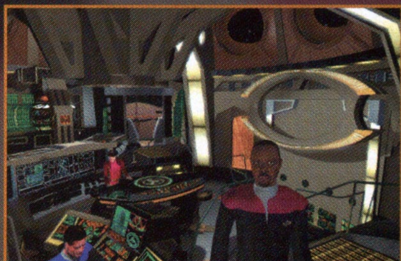
Наш герой - дипломат - вызван на космическую станцию своим непосредственным начальником. Ведутся переговоры с неизвестной ранее цивилизацией. Молодой честолюбивый дипломат мечтает по дороге о повышении, думает о важности своей миссии (пока он не знает, в чем она состоит). Будущее кажется радостным и безоблачным. Но вдруг... Что это? Кажется, по нашему кораблю стреляют! Это беспилотные космические челноки. Откуда они здесь? Ведь до станции не так уж далеко. Надо только проскочить через этот вход в киберпространство и... Но атакующие следуют за нами! Корабль почти разваливается на куски. А по эту сторону, кроме всего прочего, еще бушует плазменный шторм. Но вот станция уже в пределах видимости... Все! Наш герой спасен, хотя потрепали корабль изрядно. А дальше? Дальше узнавайте сами! Но хочу вас предупредить: прежде чем вы решитесь на покупку игры, прочтите лучше статью до конца, а затем примите решение.

Надо сказать, что игра явно была рассчитана на людей, знакомых с фильмом, но при этом происходящие события объясняются игроку достаточно подробно. Персонажи также "представляются" (хотя настоящие фанаты Star Trek знают наизусть имена всех актеров и, разумеется, всех кого они играют). О звуковом сопровождении можно сказать только то, что оно плохо только у очень ленивых компаний. В Harbinger звук "на стандартном уровне". Ну все, поговорили о хороших сторонах игры, теперь - о плохих. Да, вы поняли правильно, большая часть статьи будет посвящена недостаткам игры. Итак, недостаток первый - графика. В Harbinger мы "познаем окружающий нас мир" от первого лица. Способ передвижения похож на ставший уже классикой Myst, т. е. перемещается наш герой "скачками".

Машина	486/66
Система	DOS 5.0 или выше
Память	8 Мб
Жесткий диск	10 Мб
Звук	SoundBlaster или 100% совместимые мышь, 2x CD-ROM







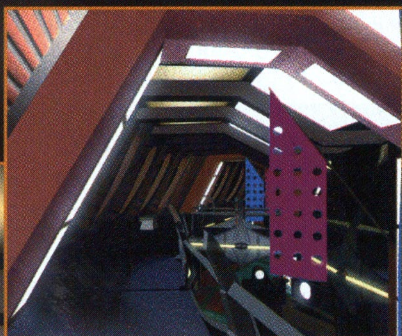
Мы не видим, как он переходит с одного места на другое. Нам показывается только 3-х мерная неподвижная картинка места, куда он пришел. Я ничего не имею против такого способа. Он экономит место на диске, ускоряет игру и позволяет сделать изображение более качественным, по сравнению с живым видео или 3D фильмом. Зато у меня имеется очень много аргументов против реализации данного способа в Harbinger. Для того, чтобы перейти на другой экран, надо переместить курсор мыши на самый край изображения. Само по себе это не так ужасно, но в некоторых, очень ответственных местах игра неправильно работает с мышью. Курсор дрожит, дергается из стороны в сторону. Может быть, конечно, это символизирует трясущиеся руки героя, но подтверждения этой смелой гипотезе я не нашел, из чего заключил, что дрожание мыши есть несомненный "глюк", причем очень неприятный. Мало того, что это мешает нормальному передвижению и переговорам с другими персонажами, некоторые головоломки практически невозможно решить из-за метания курсора из одного угла экрана в другой. Теперь - о графике: во-первых, создается впечатление, что картинки были нарисованы мастерами супер-гипер-мега-кибер-футуристико-модернистского стиля, хотя, скорее не мастерами, а подмастерьями, причем, видимо, их очень торопили со сдачей работы в срок (наверное, для выполнения производственного плана). Поэтому виды "светлого будущего" получились нереальными, некрасивыми, а местами просто аляповато сделанными (опять же оговорюсь: есть исключения, но их не так много). Еще один явный недостаток - графические изображения персонажей. Они также сделаны с помощью пакета 3-х мерной графики, что не добавляет реалистичности ни их виду, ни их движениям.

В этой игре вам не удастся потаскать с собой кучу всякого хлама, удивляясь "зачем это может понадобиться?". Собирание предметов - не есть способ достижения цели в Harbinger. Ваше внимание должно быть заострено на том, с кем бы поговорить, что бы сказать. Хотя вариантов вашего ответа на вопрос может быть довольно много, разговор, как правило, рано или поздно сводится к одному и тому же, так что и здесь, как и во всех adventure, несмотря на кажущуюся демократичность, вам придется следовать жесткой сюжетной линии. Также в игре вам встретятся логические головоломки (такого же типа, как, скажем, в "Седьмом госте"). К сожалению, из-за упомянутой выше неправильной работы с мышью, головоломки превращаются в "мышеломки", т. к. после многоминутных безуспешных попыток подвести курсор к нужной кнопке, возникает очень сильное желание выкинуть мышь в окно или, на худой конец, стукнуть ее как следует об стол. Есть в игре и аркадные моменты. Изредка вам позволяют повоевать в космосе или пострелять по движущимся (правда, довольно вяло) мишеням. Еще один недостаток (сколько же их всего?!) Harbinger в том, что нельзя пропустить моменты разговора. Вам придется слушать его от начала до конца, даже если вы все это слышали сто раз. Также нельзя попасть в какое-то место "сразу". К примеру, в начале игры вам придется очень часто таскаться из одной части корабля в другую по одному и тому же пути. Вполне можно было бы сделать так, чтобы, если по дороге игрок не встречает ничего нового, он просто мог бы "телепортироваться" в другую часть корабля. К сожалению, придется потерять довольно много времени на бесцельные однообразные прогулки. "Вот, - скажете вы, - придирается к мелочам!" Да, придираюсь. Именно из мелочей складывается впечатление от игры. Если мелочи отработаны плохо, вся игра производит негативное впечатление. В Harbinger сюжет не так уж ужасен, хотя и явно рассчитан на фанов фильма Star Trek, которых у нас в стране, насколько мне известно, не очень много, но из-за многочисленных недоработок и "глюков" у вас есть шанс не только остаться без мыши и разочароваться в Star Trek: Harbinger, но и испортить себе настроение на целый день. PRO

К сожалению, из-за упомянутой выше неправильной работы с мышью, головоломки превращаются в "мышеломки"

Павел Коротов









Supreme warriors

Издатель: Digital Pictures

Казалось бы, такой игровой жанр, как "каратеки", изучен вдоль и поперёк, и ничего нового здесь не предвидится. Но не тут-то было! Американская фирма Digital Pictures показала, что и в этой области можно сделать кое-что новое. И в качестве примера сделала игру Supreme warriors.

Первые игровые программы, использующие оцифрованное видео, появились в сравнительно недалёком 1993 году. Похождения бравого парня с "кольтом" (его еще зовут Mad Dog) известны всем. Но там вы дрались (вернее, стрелялись) с помощью машинки Самюэля Кольта, а в Supreme Warrior вы выясняете отношения руками, ногами и даже при помощи магии.

Он может с молниеносной быстротой ударить вас лбом в лицо, или, что мне больше всего нравится, взять в охапку какого-нибудь зрителя и швырнуть беднягу прямо в вас.

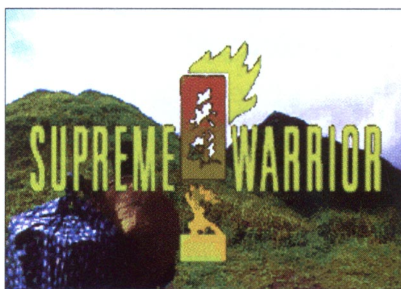
Графика игры очень напоминает продукцию American Laser Games (и в некоторых местах даже её превосходит). Все движения персонажей были заранее сняты в павильонах (с настоящими декорациями!), а затем вставлены в игру с помощью средств оцифрованного видео. К сожалению, иногда изображение вдруг распадается на квадратики, хотя, в целом, графическое решение игры сделано профессионально и оставляет приятное впечатление. Актёры подобраны со вкусом, их зверские физиономии вызовут у вас улыбку и снимут напряжение. Звуки ударов и восточная музыка будут сопровождать вас на протяжении всей игры. Противники во время боя произносят различные реплики, пытаясь запугать вас, издают истошные вопли и т. д.

Завязка игры такова. Злой колдун, решив получить нечеловеческую мощь и власть, выкрал три "маски честного поединка" из одного буддистского храма. Но тут на сцену выходит молодой боец, наставляемый шаолиньским монахом. Ваша цель (вы играете за этого бойца) остановить Фанг Ту (так зовут злого колдуна) и вернуть назад священные предметы. Чтобы добраться до колдуна, вам надо победить трёх его вассалов и их телохранителей. В общей сложности, вам придётся сразиться с двенадцатью противниками.

Машина	486 DX\2 66
Память	8 Мб
Система	DOS 6.0
Звук	Sound Blaster
И еще	2-х CD-ROM

Вашим оружием, как я уже отметил, помимо рук и ног, станет магия, способность к которой возрастает с каждой последующей победой. Теперь поговорим о ваших противниках - вассалах, или, как их еще называют, лордах. Самый слабый и глупый - это "лорд земли". Его два телохранителя не доставят вам никаких хлопот. Их же хозяин использует во время боя различные приёмы. Он может с молниеносной быстротой ударить вас лбом в лицо, или, что мне больше всего нравится, взять в охапку какого-нибудь зрителя и швырнуть беднягу прямо в вас. От этого лорда вы научитесь магическому приему "удар леопарда".

Следующий лорд - "владеет ветром". Он уже посильнее и поумнее своего предыдущего "коллеги". Его охранники носятся с такой скоростью, что только успевай ставить блоки. Начальник, очень подлый по натуре, может резко взлететь в воздух и ударить со всего размаху ногою в лицо. Или вдруг упасть на землю и оглушить резким ударом в пах. В качестве подручного оружия способен использовать даже урну, валяющуюся рядом. Призом за победу будет магия под названием "глаз феникса".





Третий вассал - "хозяин огня". Он в совершенстве владеет боевыми искусствами и очень умён. Его личная охрана доставит вам много неприятных минут. Их удары способны отнять до четверти энергии. Сам лорд может сильно "попортить кровь" двойным ударом в корпус или в голову. Но это еще "цветочки"! Внезапная струя пламени быстро "охладит" ваш боевой пыл. В разгар боя этот "пожарник" может схватить факел и с довольной улыбкой потыкать его вам в лицо. В награду за победу вы получите "дыхание дракона".

Главарь Фанг Ту сильнее всех своих бойцов, вместе взятых. Чего нельзя сказать о его охране, которая на фоне "бодигардов" лорда "огня" выглядят очень бледно. Но не обольщайтесь! Зато их хозяин намного сильнее. Его молниеносные комбинации повергнут в ужас неопытного бойца. Его удары настолько сильны, что могут отнять до половины (а то и больше) энергии. К тому же, он может использовать магию всех лордов.

Правила ведения боя очень просты: поединок продолжается до смерти или "духовного нокаута" одного из участников. В отличие от других игр подобного типа, ваше здоровье здесь может самовосстанавливаться, а это очень полезно в борьбе с врагом, когда до смерти остался всего один шаг (или вернее - удар). Чтобы эффективнее использовать свою боевую мощь, вы должны правильно выбирать дистанцию для ударов. Во время боя на экране появляются различные иконки - подсказки, показывающие куда и чем бить.

О магии разговор особый. Её можно применять очень редко: когда противник находится в нужной позе и на нужном расстоянии. Не пропустите момент, когда внизу экрана зажжётся иконка, изображающая символ нужной магии. Стоит упомянуть еще об одной немаловажной особенности игры. После победы над очередным противником вы получаете какой-нибудь артефакт. Их много, поэтому рассказать обо всех нет никакой возможности. Упомяну лишь о самом понравившемся артефакте. Этот предмет имеет форму кольца. Когда вы поворачиваете на нем камушек, вашего противника окутывают волшебные чары, и он начинает двигаться, как во сне. Времени действия артефакта хватает, чтобы нанести пару-тройку сильных и точных



ударов. Для применения волшебных предметов нажимайте клавиши 1-0 на цифровой клавиатуре.

Supreme warriors захватывает с первых минут. Игрушка рекомендуется всем без исключения профессионалам МК (1,2 и 3). Пусть они попробуют свои силы и в этом смертельном бою! PRO

Актёры подобраны со вкусом, их зверские физиономии вызовут у вас улыбку и снимут напряжение.

Михаил Горюнов

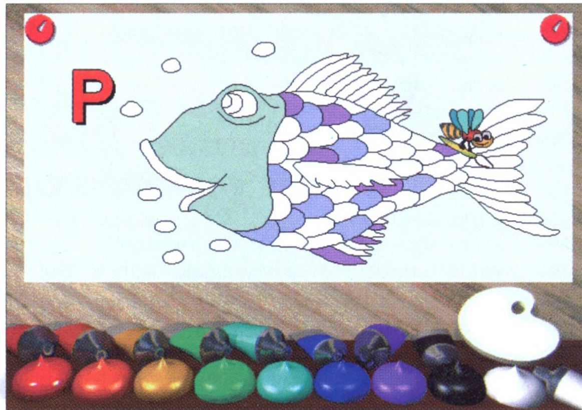




Вундеркинд +

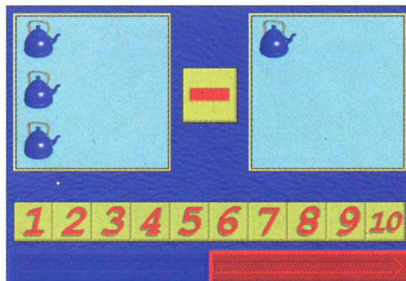
Разработчик: "Никита"

Давненько мы не видели новых игр от "Никиты" и вот, наконец, мы стали счастливыми обладателями бета-версии нового пакета развивающих игр "Вундеркинд +" для детей от 3 до 5 лет. Это целый CD-ROM с интерфейсом модной операционной системы Windows'95, музыкой, стишками и сказками. 4 уровня уроков, азбука-раскраска и изучение часов + кроссворды собраны в большую сказочную историю о стране Вундеркиндии. Наряду со старыми знакомыми (вредным волшебником Вундерфобом, вырезающим дырки в картинках), встречаются новые уморительные растяпы и неумейки: продавщица Соня Птичкина, талантливо вышивающая занавески в горошек, космонавт Саша Галкин, в качестве хобби практикующий фотошпионаж, грустный директор универмага Сан Саныч, то и дело рассыпающий коробки. Правда все эти герои присутствуют только в сказке, которую произносит за кадром артист М. И. Райкин, а в самой игре появляется только мальчик Антоша, постоянно подбадривающий вас словами: "А, вот и нет" или "Давай, давай дальше".

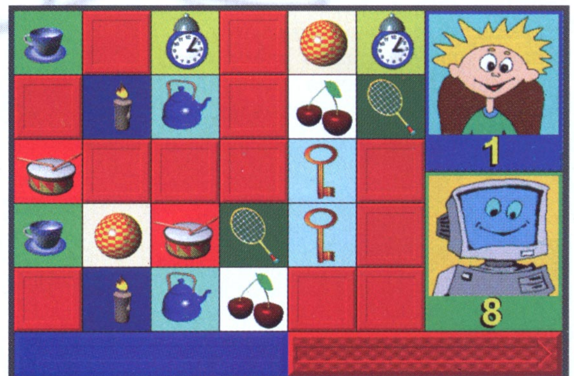


Практически на всех уровнях (Малыш 1,2,3,4) есть задачки по арифметике и логике (найди пару или найди лишнее), старшие уровни отличаются от младших играми на тренировку памяти и задачкой с обезьянами, а также постепенно возрастающей сложностью примеров. Самым приятным в новом "Вундеркинде" является анимационный tutorial с мягким и доступным объяснением задачек и давно полюбившаяся "Азбука-раскраска", переписанная под Windows'95. В ней теперь целых 4 алфавита и SVGA-графика. Правда к буквам Ы, Ъ, Ь так и не появилось картинок, а маленький курсор, спрятанный под большой анимированной пчелой порой даже взрослым трудно разглядеть и подвести к нужному фрагменту.

Во многих играх-задачках используется принцип drug-and-drop, любые ответы указываются мышью, ни в одной не нужно обращаться к клавиатуре, а нарочно ошибаться и перепробовать все неверные ответы можно, сколько душе угодно. Пожалуй, только в игре Memory с компьютером, раздается весьма злорадный смех, когда компьютер у вас выигрывает. А так программа всегда снисходительна ко всем вашим ошибкам.









Несмотря на все чудесные нововведения, яркость и простоту интерфейса, хочется, конечно, еще более анимированной и быстрой в работе программы. К моменту составления этого обзора в Вундеркиндии были полностью готовы Радужный, Солнечный, Звездный города и Пчелиный Остров. Надеемся, что вскоре и Круглый остров за компанию с кроссвордами присоединится к ним. К моменту выхода этого журнала в свет на фестивале "Аниграф" вы сможете познакомиться с окончательной версией программы. PRO

Полина Белкина

Klik & Play

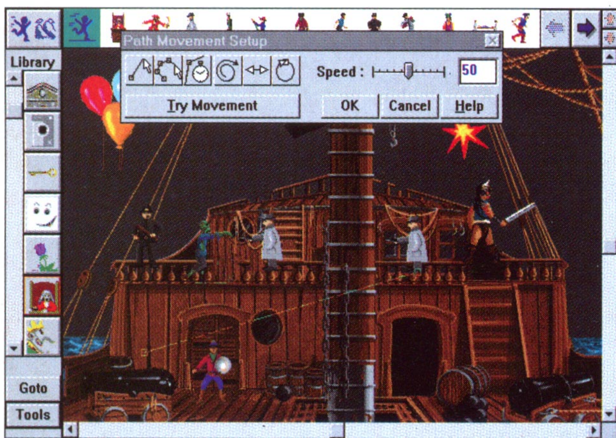
Издатель: Europress Software

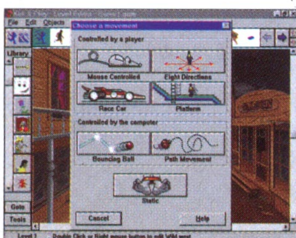
Всё! Забудьте о конструкторах, деструкторах, дружественных функциях и тому подобном. Можете собрать все свои жалкие книжонки по С++ и выбросить их в... ну, куда надо, туда и выбросите. Не нужно теперь просиживать ночи напролёт, постигая премудрости объектно-ориентированного программирования да и чего бы то ни было для того, чтобы написать игру. Да-да, настоящую компьютерную игру с анимацией, множеством уровней и всего, что вам захочется. С пакетом Klik&Play вы можете сами сотворить игры.

Машина	386 или выше
Система	Windows 3.1 или '95
Память	4 Мб RAM
И ещё	CD-ROM (для CD версии), мышь



Основной редактор, в котором вы будете проводить большую часть времени, создавая игру - это "редактор уровня". В нем вам нужно лишь выбрать объект и перетащить его на белое поле будущей игры. Представленные разнообразными пиктограммками библиотеки предлагают нам более тысячи предметов и анимированных персонажей плюс несколько задних планов. При желании можно самим нарисовать объекты, фазы их движений или изменить уже имеющиеся. В меню для объекта есть кнопка "движение". Тут на наш выбор предлагается семь типов движений объекта: управляемый мышью, платформный, отскакивающий как мяч, управляемый с клавиатуры, движение по нарисованному нами пути, движение в выбранных направлениях и просто замороженный. Для каждого типа высвечивается блок диалога, который его уточняет. Самое простое, что можно сделать сразу - это игрушка, напоминающая "арканоид". Поместив на экран фон, полицейского внизу, штучек пять гангстеров в ряд у верхней границы и мяч где-то посередине, определим движение каждого. Полицейский, управляемый мышью, сможет ходить вправо и влево по нижнему краю экрана, мяч будет летать, отскакивая, а гангстеры ходить взад-вперед по нарисованным нами маршрутам. Теперь, чтобы определить ход игры, запустим "пошаговый редактор". Не пугайтесь, вам не придётся по кадру описывать игру - просто все фигурки начнут двигаться, как мы предписали. При возникновении коллизий между ними нас спросят, что в этом случае должно происходить. Например, если мяч попал в гангстера, предпишем мячу разрушить его, если в полицейского - отскочить и т. д. Таким образом, к какому-то моменту мы опишем все события, которые могут произойти в игре, и она закончена. Можете сохранять её на дискеты и раздавать друзьям.



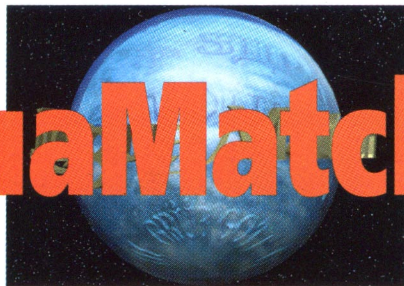




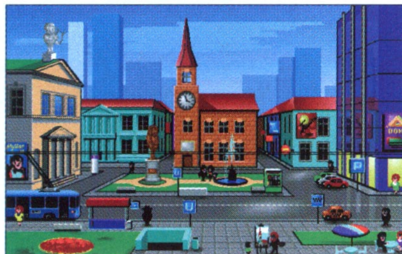
Помимо уже описанного, Klik&Play даёт нам возможность без труда поместить в нашу игру счёт очков, бонусы и тому подобное - от нескольких фигурок, обозначающих количество жизней, до уровня жизнеспособности в виде шкалы. А управляться с ними придётся всё в том же "редакторе событий". В нём же можно добавить возможность перейти к другому уровню при определённом событии (количестве очков и т. д.), сделать звуковое сопровождение, заставить наш объект стрелять чем-либо и даже произвести несколько этих действий одновременно. Со всем этим у нас получится настоящая игра, и даже с правилами. Создавайте свои собственные шедевры, и, может быть, ваша игра станет такой же классикой, как "Тетрис", по крайней мере, среди ваших сотрудников, но помните, что гораздо важнее и сложнее придумать увлекательный сюжет, чем реализовать его. Так что, если с фантазией проблемы, Klik&Play быстро наскучит.

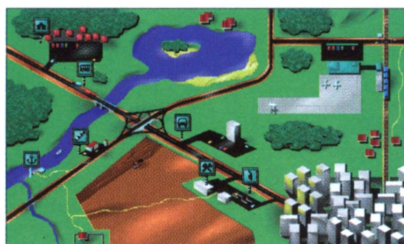
Остается добавить, что, при всех достоинствах, Klik&Play, конечно, не заменит нам С++, это скорее приятная игрушка для дилетантов, так как описать событие, хоть немного выходящее за рамки предлагаемых, невозможно или придётся как-то исхитряться. Так что отыщите выброшенного "Строуструпа", если его ещё можно читать, и учитесь программировать - это никогда не помешает. PRO

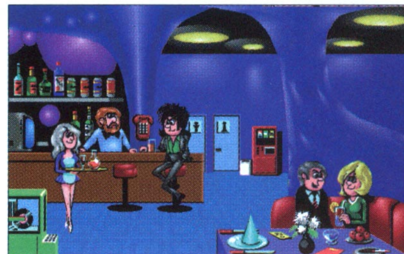
Олег Никитский



LinguaMatch Pro







Рассказ об итогах тестирования бета-версии LinguaMatch Pro несомненно актуален, поскольку выпуск окончательного продукта не за горами. Эта новая справочно-обучающая система является дополненным и улучшенным вариантом уже известной многим программы LinguaMatch. Первое, на что вы обратите внимание - "обучалка" теперь идет в режиме SVGA и 256 цветах, существенно дополнены и варианты упражнений, но, в целом, концепция осталась той же - создать систему, при помощи которой можно в краткие сроки усвоить ряд распространенных выражений на незнакомом языке, причем ориентация идет преимущественно на восприятие со слуха.

Безусловно, LinguaMatch Proзаслуживает внимания новичков, ведь предлагаемые западные edutainment-программы все равно не содержат перевод изучаемых фраз на русский. Кроме того, многоязычность этой системы является, в некотором роде, уникальной. Новая LinguaMatch Pro содержит, как и раньше, восемь вариантов языков, в том числе два диалекта английского и испанского (классический испанский и латиноамериканский). С лингвистической точки зрения, работа выполнена профессионально: тексты диалогов рецензированы престижными культурными учреждениями (Гете-институт и т. д.) и читаются носителями языка. По желанию, можно выбрать мужской или женский голос: какой легче воспринимается на слух. Несмотря на ряд технических усовершенствований, LinguaMatch Pro отличается тем же лирическим миролюбием, что и большинство игр "Доки" и, вообще, русских разработчиков. В начале она обязательно поинтересуется, как вас зовут и пожелает удачи, а если вы захотите прервать простенькое анимационное интро, трогательно спросит: "Зачем?" Обращаться с этой справочно-обучающей системой (несмотря на заковыристость определения) предельно просто. Пользоваться удобнее мышью, хотя можно задействовать и клавиатуру. Внизу рабочего экрана, изображающего место, где вы находитесь, расположена строка меню. Используя ее, вы можете вызвать общее меню экранов и сразу переместиться в любое из доступных мест, меню диалогов, словари (общий, словарь экрана, тематический или словарь диалогов), окно помощи, где подробно описывается алгоритм возможных действий и, конечно, строку упражнений. Очень удобно, что справа высвечивается последовательность ваших перемещений, и вы можете, по желанию, вернуться. Немного о настройке языков: напомню, что в LinguaMatch вы способны не только постигать азы неизвестного языка с переводом на русский, но и в состоянии устроить себе комбинации: английский - испанский, немецкий - французский (так будете заодно и знакомый язык повторять, и новый изучать).

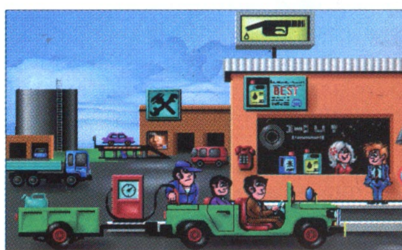
Немного о неудачных моментах: диалоги "выплывают" перед вами в виде текстовых экранов, и лишь после "клика" на какую-нибудь фразу вы слышите ее голосовое исполнение. Таким образом, живая, непосредственная речь все-таки не имитируется. Подбор тем не получил существенного расширения, плюс диалогам не помешало бы быть веселее и обыденнее, они слишком официальны, мало используются сленговые выражения. Согласитесь, что легче запоминать слова в шутливых и забавных ситуациях.

Особое внимание стоит уделить рассказу об упражнениях. Их целых восемь видов, вы можете тренироваться как в восприятии на слух, так и в заучивании правописания. Особенно можно выделить новую опцию, которая позволит вам записать ваше произношение с помощью микрофона и потом прослушать произнесенное последовательно с голосом диктора. А одно из упражнений предложит вам сыграть в детскую игру "Виселица" - чем больше букв в фразе не угадаешь, тем больше конечностей прибавится у рисунка повешенного человечка. Всего у вас есть возможность выбора между восьми видами упражнений.

В завершение - немного статистики: при помощи LinguaMatch Pro вы можете выучить более 2400 слов и фраз иностранного языка. В качестве мобильного справочника-разговорника эта система будет весьма полезна, прежде всего в силу своей универсальности (8 разговорников в одном). PRO

Анастасия Рыкова





Stonekeep

Издатель: Interplay

Машина	486 DX2/66
Память	8 Мб
Жесткий	20 Мб
диск	SVGA 640 x 480
Монитор	MS-DOS 5.0 или выше
Система	SoundBlaster
Звук	мышь, 2x CD-ROM

Прохождение игры

Прежде всего я хотел бы предупредить всех игроков, что данное прохождение игры НЕ включает в себя описания огромного количества секретов и потайных уровней, за исключением нескольких, имеющих статус Bonus-level.

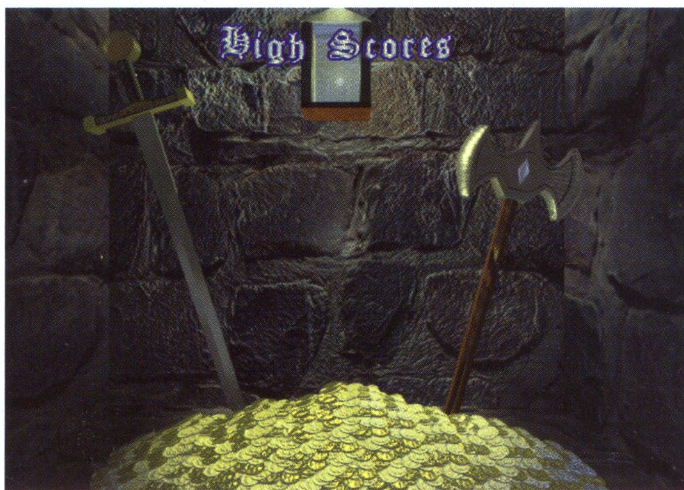


Сначала соберите все предметы в первой комнате. Всегда стоит ударить по груде камней или костей, внутри которых можно обнаружить много интересных предметов. В частности, сейчас вы должны найти череп, лечебный корень и увесистый камень. Затем возьмите данный камень в руку, осторожно выходите в дверь и подождите, пока не появится муравей, бросьте в него камень или умертвите это создание другим способом. В конце левого коридора прочитайте информацию на дощечке. Идите в комнату охранника, где вы найдете кожаный нагрудный знак, свиток, эликсир здоровья, пять лечебных корней и кинжал. Походите вокруг - вы обнаружите пылающий камень и рычаг. Поверните его, и откроется дверь, но ни в коем случае не заходите в нее. Приведите ручку в прежнее состояние, т. е. поднимите ее вверх, а затем снова опустите вниз. Теперь идите к южной стене, поверните на восток и идите до конца коридора. Поверните на север и пройдите два шага вперед. Поверните налево, около стены вы найдете секретный камень, которого раньше не было. Там же вы найдете рычаг, поверните его. Позади вас откроется секретная дверь, зайдите туда и возьмите три масляные бомбы. Посмотрите на северную стену, там вы увидите еще один скрытый предмет - кинжал разрушений. Подберите также булыжник и идите к двери выхода, там где вы нашли пылающий камень. Вы встретите Короля Теней, послушав его, идите в коридор и поверните направо. Затем следуйте в левый проход и заходите в самую правую дверь. Ударьте шарга и возьмите его меч, золотую монету, лечебный корень и медный ключ. Идите на север, откройте ключом замок, заходите внутрь и разбейте бочки. Возьмите деревянный щит. В следующей комнате, на север, откройте дверь, разбейте левую бочку и убейте двух воинов. Затем разбейте правую бочку и возьмите лечебные корни. В подсобном покое в трех бочках спрятаны лечебные корни. Возвращайтесь обратно до перекрестка и поворачивайте в левый коридор. Не



обращайте внимание на южную дверь, одним желанием ее не открыть. Пройдите немного вперед и заходите в небольшой восточный проход, следуйте этим курсом пока не узреете южный коридорчик. Заходите в дверь, и вот вы уже в небольшой зале, где есть четыре двери. Заходите в западную дверь. Уложите шарга, но смотрите, чтобы он не опередил вас, и не завладел суперлечебным корнем, который находится за секретным камнем в стене. Нужно, оттеснив шарга подальше, взять его. Захватите журнал, лежащий на столе. При помощи медного ключа откройте южную дверь. Подождите пятерых шаргов. Заберите их лечебные корни (я также собирал их мечи). Теперь бегите к двери, расположенной на карте, как 4 квадрата на юг и 1 на восток. Зайдите и прощупайте стену, там должен быть корень. Двигайтесь на север, затем на восток и поверните на юг. Отыщите скрытый камень и поверните рычаг. Следуйте 2 кв. на запад, 1 - на север и повернитесь на запад. Вы нашли секретную комнату, где можно разжиться синим лечебным эликсиром, зеленым эликсиром быстроты и вакциной, плюс масляная бомба. Теперь идите на юг до тех пор, пока не услышите потрескивание огня. Поверните на запад и двигайтесь по направлению к огню. Подойдите поближе: вы лишитесь нескольких единиц здоровья, но зато обретете два огненных кинжала. Пройдите немного вперед, убейте шарга и поищите у него эликсиры быстроты и силы. Выходите и поворачивайте в правый коридор. Идите 3 кв. на юг, 6 - на восток и поверните на север. Сразитесь с шаргами и бегите до конца северного коридора. Идите 1 кв. на восток, поверните на север и заходите в комнатку. Разбейте четыре бочки, там вы найдете шарга, пьяного в стельку. Если хотите можете умертвить его. В другой бочке вы найдете боевой молот. Покидайте комнату, возвращайтесь в коридор и идите на восток. За 1 кв. до северного коридора осмотрите северную стену в поисках скрытого эликсира здоровья. Теперь со спокойным сердцем можно проследовать на восток до кухни. Ударьте один из мешков, и муравьи начнут атаку. Убейте их, и когда последний упокоится, обыщите его и приберите к рукам бронзовый ключ. Возвратитесь на запад. Повернув на север, идите до конца коридора и поверните опять на запад. Продолжайте двигаться вперед, развернитесь на первом перекрестке в южном направлении. Откройте дверь бронзовым ключом и сразитесь с двумя шаргами-лидерами. У одного отберите стальной ключ, а у другого -

магический шар Афри. После того, как вы подберете шар с земли, подождите секунду, и перед вами спроецируется голографическая карта с указанием всех живых монстров и всех секретных комнат. Только постарайтесь не потерять этот шарик. Продвигайтесь к книжному шкафу, секретные камни есть на западной стене (лечебный корень) и на южной, там вы найдете рычаг. Поверните его, и откроется западная комната. Там обретете эликсиры здоровья, скорости и силы. Выходите через северную дверь и продвигайтесь левым коридором. Идите на север и бронзовым ключом отоприте первую дверь справа от вас. Убейте шарга и двигайтесь по коридору на север. Бросьте в западную стену черепами, и из нее вылетят две стрелы. Повторите это три раза, соберите стрелы и следуйте на север. На восточной стене скрыт очередной эликсир здоровья. Пройдите три шага от книжного шкафа, выходите из комнаты, идите на юг, затем на запад до закрытой двери. Откройте ее и идите на восток через другую дверь в этом же коридоре. Проследуйте 5 кв. на юг, 3 - на восток, затем 2 - на юг и откройте дверь бронзовым ключом. Поищите в камне эликсир здоровья. Выходите и следуйте 1 кв. на юг, а затем на запад и откройте дверь. Ударьте груду камней, и вы найдете монету и корень. Выходите и идите 3 на север, 3 - на восток, 5 - на север, 3 - на восток, повернитесь на юг и откройте дверь. Здесь вас ждут восемь муравьев: Kill'em all. Вознаграждением будут несколько стрел и четырехгранный посох. Пройдите немного на юг и присвойте себе шлем. Также, ударив по каменной груде, вы обнаружите атакующий молот. Идите на восток и опять, проверив камни, найдите эликсир здоровья. Стальным ключом откройте сундук и возьмите маленький щит. Теперь возвращайтесь обратно в коридор и продолжайте движение на восток, открыв бронзовым ключом южную дверь. Разбив бочки, найдите три масляные бомбы. Теперь проделайте тот же путь, возвращаясь назад, и следуйте в самый северный коридор. Идите по нему на восток, поверните на север и затем опять на восток. На перекрестке поворачивайте на юг и откройте дверь медным ключом. Вы окажетесь в незнакомой комнате. Разбейте бочки, и около пятидесяти (!) муравьев начнут атаку. Kill'em all. Выходите из комнаты, следуйте на север, запад, север и опять запад. Проходите через дверь в конце этого коридора и, следуя через южный проход, откройте самую южную дверь. Убейте всех муравьев и, обыскав восточную стену, вы найдете скрытый переключатель. В секретной комнате с большим сундуком (используйте бронзовый ключ) хранятся три масляные бомбы. Теперь возвращайтесь к лестнице, спускайтесь вниз и проследуйте в самый восточный коридор. Пройдите его до конца, сметая все на своем пути, а затем, немного левее, пройдите 1 кв. на юг и держите курс на запад. Загляните в самый 1-й северный проход и вы найдете сумку для атакующих камней. Возвратитесь в коридор и продолжайте свой западный путь на несколько кв., потом повернитесь на север, откройте дверь медным ключом и возьмите оттуда все предметы. Теперь - обратно в коридор, и опять держите курс на запад, затем 1 кв. на юг, 1 - на запад, 1 - на север, 1 - на запад, 1 - на юг, 1 - запад и 1 - на север. После всех этих зигзагов осмотрите северную стену и поверните рычаг. Повернитесь на запад и вы увидите секретную комнату, возьмите корень и широкий меч-палаш. Теперь двигайте на запад, север, запад и на север до перекрестка. Держитесь четвертого коридора справа, проходите через дверь и откройте северные ворота стальным ключом. Вот и лестница вниз, ко второму уровню. Здесь я позволю себе не освещать один секрет (кто ищет, тот всегда найдет).





Welcome to level 2! Следуйте на север, потом на восток. Здесь вас ждет встреча с Вахукой. Ни в коем случае не атакуйте его! Поговорите с ним (он попросит у вас что-нибудь драгоценное), проходите через дверь, и ваш путь лежит сначала на восток, а затем на юг. Вот здесь-то и состоится ваша первая встреча со слизняком. Слизняки более чувствительны к колюще-режущим инструментам, нежели ударно-атакующим, так что используйте меч, топор или огонь. Слизняки очень боятся огня. В коридоре поверните на восток и проходите через первую дверь справа от вас. Уничтожив слизняка, заберите драгоценный камень. Возвращайтесь к Вахуке и подарите ему этот камень. Затем возвращайтесь в коридор, идите на восток до конца, повернитесь на юг. Проходите сквозь южную стену - это всего лишь иллюзия. Убейте шарга и идите на юг до конца (на самом деле это опять иллюзия). Поверните налево, идите в конец и обратитесь лицом на юг. Держитесь первого прохода слева от вас и бегите до конца коридора. Поверните опять налево и двигайте на север прямо к стене. Снова лицом налево и бегите через дверь. Убейте слизняка и обыщите его (хоть это и противно). Заберите у него костяной ключ и - обратно на восток до конца. Поверните на юг и забегайте в правую дверь. Костяным ключом откройте ее, и Фарли Маллестоун присоединится к вам. Теперь идите южным путем до конца, поворот на запад и 2 кв. вперед. Пометьте это место на вашей карте, например, как "секретное место". Дальше ваш путь лежит на запад до конца, поворот на север. Опять до стены, поворот на запад, опять до конца, потом на север, снова через иллюзорную стену и поворачивайте на восток. Доползите до конца, поворот на юг и еще один марш-бросок до последней стенки. Поворот на восток, открывайте дверь костяным ключом, но не заходите в нее. Это очень важно. Теперь возвращайтесь назад, к месту, помеченному вами как "секретное". Поверните на юг (лицом к стене) и проходите сквозь нее (снова иллюзия). Убейте двух шаргов и возьмите железный ключ. Далее на восток до конца, там - поворот на юг, напейтесь из фонтана - это добавит вам силы. И опять к иллюзорной стене, поворот на юг, пройдите через дверь. Несколько шагов на юг, поворот на запад, заходите в самый южный коридор. Поворот направо, и проходите в очередные ворота. Убейте шарга-охранника и продолжайте движение на запад. На площади между дверью N 2 и дверью N 3, справа от вас, обыщите северную стену - там есть волшебный свиток, усиливающий ваш runecaster, когда вы его найдете.

Вперед на запад, поворот на север и на запад. Бегите на север, восток, север и опять запад. Нажмите кнопку на стене (на север от вас). Идем на север до конца, а затем на восток до аналогичного ориентира. Поверните на юг и дойдите до конца (там должен быть замок, но двери нет в пределах видимости). Уберите шарга, костяным ключом откройте замок, и справа от вас раскроется стена. Проходите туда, потом немного на юг и остановитесь неподалеку от круглого камня на полу. Бросьте на него дважды череп, каждый раз вылетит по 3 стрелы. Соберите шесть стрел и череп. Продолжайте идти по коридору и



вы увидите еще три круглых камня на полу. Когда все кончится, у вас будет 24 стрелы. Дойдите по коридору до двери, костяным ключом откройте ее. Прибейте двух слизняков, причем один из них оставит вам 1-й runecaster. Поднимите его и прочитайте три свитка, лежащих на полке. Зарядите runecaster двумя рунами (одной из них должна быть руна-удвоитель силы, а вторая - по вашему выбору). Теперь идите на север и вы увидите окружность маны. Это классное место для повышения магической силы и квалификации, просто выстрелите в стену, войдите в круг для перезарядки и делайте так по мере необходимости. Когда вы полностью заряжены, проследуйте обратно через круглые камни-ловушки, выходите через секретную дверь и прекратите движение на восток. Затем, двигаясь на север, убейте двух шаргов, потом повернитесь на восток и снова на север. Проходите через иллюзорную стену, следуйте на восток до настоящей стены, затем на юг и двигайтесь в восточный коридор. Придерживайтесь этого пути до поворота на юг, проходите сквозь стену и поворачивайтесь на восток. Следуйте до конца, поворот на север, и здесь вы снова встретите Вахуку. Поговорите с ним и продолжайте идти на север, дальше вы увидите дверь, откройте ее костяным ключом. Продолжайте двигаться вперед, проходите через дверь - и вы окажетесь в канализации. Идите на север, поворот на запад и несколько кв. вперед, здесь нужно сделать 2-й поворот на юг. Идите вперед, пока не представится возможность сделать правый поворот. Поворачивайте туда, и вы встретитесь чуть ли не с тысячей змей. 1 кв. на север к стене, а затем на восток до конца. Снова на север до конца и опять поворот на запад. В западном коридоре заходите в 1-й левый поворот. Опять до конца и поворот направо. Двигайтесь по западному коридору, поворот на юг, на запад, снова на юг (встреча со слизняком) до конца, потом на запад и опять на юг до тех пор, пока Дрейк не закричит от боли. Как только услышите его крик, не пугайтесь, он ударился о контрольный цилиндр. Хватайте его и проделайте весь путь обратно до лестницы наверх, поднимитесь вверх. Тут вы можете нанести визит фонтану, восполнить утраченную энергию. После этого идите на север от фонтана до перекрестка и поверните на запад. Добегите до конца и сделайте поворот на юг, проходите через дверь, следуйте на юг до стены и там поверните на запад. Идите вперед, пока не узреете веселую штучку на стене, примените к ней цилиндр. Теперь вы открыли несколько шлюзов, которые будут вам нужны для того, чтобы получить другой цилиндр. Возвращайтесь обратно в канализацию и следуйте следующим путем: на север, запад, 2-й коридор на восток, 1-й левый коридор, 2-й левый коридор (как раз через открывшийся шлюз) и на юг. Повернитесь на запад, пройдите 1 кв. вперед и сделайте поворот на юг. Остановитесь за 1 кв. до южной стены (справа там должен быть проход). Идите на запад, на север, снова поверните на запад до конца, потом на юг до стены, 1 кв. на запад, и идите на юг. Двигаясь вперед, вы найдете маленькую комнату, где, повернувшись направо (т. е. на запад), вы встретите капитана шаргов. Идите на юг до конца. Поверните на запад, идите вперед, уложите двух шаргов-охранников и поворачивайте на юг. Бегите до конца, поворот на восток, опять до стены, повернитесь в южном направлении, впереди - цилиндр. Теперь возвращайтесь на север, на запад, север и поверните на восток. Следуйте вниз, разберитесь с двумя шаргами, идите до конца и затем поворот на юг. Дойдите до стены, поверните на восток. Разделайтесь с двумя шаргами, пройдите 1 кв. на юг и маршируйте 14 кв. на восток. Теперь немедленно поворачивайтесь на север и разберитесь с шаргами, потом немного пройдите дальше и уничтожьте подкрепление. Продолжайте ползти на север, поверните на запад. Появится Вахука и спросит вас о трех мертвых головах. Теперь повернитесь назад и дойдите до восточной стены. Отсюда бегите на юг до конца (здесь Вахука исчезнет), там возвратитесь на север к стене и снова поверните на запад. На этом месте опять появится Вахука и будет требовать оплату своих услуг. Отдайте ему три черепа, а он взамен даст вам треугольный ключ. Если вы продолжите путь на запад и поднимитесь по лестнице, вы придете коротким путем обратно. Если же вы этого не сделаете, то окажетесь с другой стороны закрытой двери. Теперь двигайте к месту обозначенному у вас на карте как "секретное". Проходите через иллюзорную стену, дальше на юг. Поворот на запад, и идите по коридору на юг 3 кв., поверните направо, и здесь должно быть еще одно место для цилиндра. Положите свой 2-й цилиндр на него; это должно осушить канализацию. Сейчас проделайте путь обратно к входу в канализацию. Теперь двигайте на восток, потом на север, до конца на восток, до конца на юг и 5 кв. на запад. Здесь вы услышите свист ветра, поворачивайтесь на север и заходите в секретный коридор. Там стоит небольшой сундук, откройте его треугольным ключом. Вы найдете огненный кинжал, масляные бомбы и свиток руны. Идите на запад до конца, 1 кв. на север, до конца на запад, 2 кв. на север, 2 - на запад, до конца на север, 1 кв. на восток и на север через шлюз до стены. Оттуда 1 кв. на восток, 1 на север, на восток до конца, 1 - на юг и снова на восток до конца. Немедленно поворачивайте налево и стреляйте новой руной в эту тварь. Не вздумайте вступать с ней в рукопашную. Держите дистанцию и, желательно, плотность огня, а когда она испустит дух, останется статуэтка дракона. Берите ее и возвращайтесь на то место, где вы впервые увидели эту тварь, идите на восток до конца, поворот на юг и заходите в 1-й левый коридор. Проходите через секретный проход впереди вас, спускайтесь вниз и вы увидите лестницу. Поднимайтесь по ней на следующий уровень руин Stonekeep'a.



Фарли откроет дверь, и вы гордо промаршируете через нее. Идите на юг до конца, а там заходите в восточный проход. Поверните на юг и дойдите до стены, а теперь повернитесь на запад и пройдите 2 кв. Поверните на север, положите статуэтку дракона на алтарь, откроется проход на юг. Заходите туда, - и вы перенесетесь на четвертый уровень: Шахты шаргов. Идите на запад, ни в коем случае не атакуйте осу. Если вы тронете ее, будете иметь дело с целым роем. Теперь на север до конца, до конца на запад, снова на север, поворот на восток и пройдите 1 кв. Сразитесь с шаргами. Найдите в груде камней



руну Молчания. Теперь обратно на запад до конца, 3 шага на юг, 3 шага на запад (здесь или вы убьете шарга, или он вас), затем на юг до конца, до стены на запад и опять на юг до конца. Повернитесь на восток. Если вы приблизитесь к заплесневелой штучке, поднимется тревога и сюда набегут шарги-охранники. Пошилите на нее огненный вихрь, подойдите туда, где она была и повернитесь на юг. Пройдите два шага вперед и проверьте западную стену. Нажмите кнопку, поворачивайтесь и в открытой комнате вы найдете окружность маны и руну второстепенной воздушной атаки. Возвращайтесь туда, где вы увидели поганку, и у себя на карте пометьте это место, например, как "точка возврата". Теперь следуйте на запад, на север, восток, снова на север до конца, здесь вы найдете целую полосу таких же поганок. Уничтожьте их и, заодно, шаргов. Затем пройдите в коридор, где вы убьете двух шаргов, двигайтесь на север, потом 1 кв. на восток и опять на север (позади вас обрушивается потолок, выстрелите в завал, чтобы убрать его с пути) до конца, на запад до стены и до конца на юг. Оттуда 1 кв. на восток, на юг до конца (убейте двух шаргов), 1 кв. на запад, до конца на юг, также до конца на восток и снова на юг. 1 кв. в западном направлении, на юг через дверь до стены, до конца на восток (убейте шаргов), далее - 1 кв. на север, до конца на восток и юг, 2 кв. на запад и 1 на север - открывайте сундук, доставайте денежный мешок и две монеты. Далее - на восток (убив трех шаргов) до стены, отсюда на север, восток и снова на север (убейте взрывную поганку), 1 кв. на запад, до конца на север, опять 1 на запад. Двигайтесь на север (НЕ атакуйте осиный домик) до конца, на восток (истребите еще одну взрывную поганку) тоже до конца и к двери на север. Нажмите кнопку на западной стене, чтобы разблокировать дверь. Казните шарга, теперь пройдите 1 кв. на север, пометьте это место на вашей карте как "дверь вниз" и поворачивайтесь на запад. Проходите через дверь, на запад до стены и затем на юг. Не обращайте внимание на 1-й правый поворот. Следуйте на юг до стены, затем 1 кв. на запад и 1 снова на юг. Теперь на запад и проследуйте в 1-й левый проход. На юг (встреча с шаргом) до стены, поверните на запад и, дойдя до конца, убейте шарга. Пометьте это место на вашей карте крестом, идите на север, затем поворот на запад. Устройте разборку с шаргами-охранниками, заходите в комнату на запад. Соберите все предметы. Теперь возвращайтесь к тому месту, где пропустили правый поворот. Идите вниз, освободите карлика при помощи черепного ключа. Его имя Карзак Хардстоун, подлечите его перед выходом и вооружите его. Теперь возвращайтесь к месту, помеченному на вашей карте крестом, заходите в южный поворот и бегите на юг до конца. Поворот на запад, войдите в дверь, отсюда 1 кв. на север, до стены на запад и опять 1 кв. на север, снова до конца на запад (убейте заплесневелую тварюшку), а отсюда на север до лестницы. Двигайтесь по коридору до конца, возьмите два свитка рун. Идите обратно к лестнице и поднимайтесь наверх. Теперь возвращайтесь к месту, помеченному вами как "точка возврата", и отсюда следуйте таким путем: на запад до конца, на север, на восток, 2 шага в северном направлении, 3 - в восточном, на восток, на юг, на запад, опять на юг, 1 шаг на восток, на юг и 1 шаг на запад. Подберите стрелу на полу. Бегите до конца на запад, ударьте бочку, нажмите кнопку и поворачивайте назад. Идите на восток, затем поверните на север и уничтожьте шарга-снайпера. Заберите его арбалет и стрелы, идите обратно на запад до конца, 1 кв. на юг, теперь на запад через дверь, и 2-й раз поверните на север, дойдите до конца. НЕ атакуйте скелетов или кого-либо другого. НЕ делайте ничего, что может вызвать какой-либо шум. Вам не нужно будить Эттина. Теперь на восток до конца, поворот на юг. Используйте вторую руну Молчания на бочке, стоящей в середине. Ударьте ближайшую бочку и подходите к сундуку. Откройте его и возьмите драгоценные камни, ключ Трога и магический шар Акиллы. Поворачивайте на север, 1 кв. вперед, поворот на запад и до конца. Вы найдете магический шар N 2. Возвращайтесь к месту, помеченному вами как "дверь вниз". Пройдите через дверь, чтобы найти проход к шахтам шаргов. Сразитесь с шаргом. Теперь до конца на север и до конца на восток. Поворот на север, убейте шарга. Затем идите на восток до стены, 1 кв. на юг, до конца на восток, также на север и снова на восток, 1 кв. на север и до стены на восток, на юг, на восток, на север, на восток, на север через дверь и вперед до стены (убейте поганку). 1 кв. на запад (ударьте груду костей - найдете красные грибы), еще 1 - на запад, на север - 1, 2 кв. на запад (убейте патруль шаргов), 1 - на север, 2 - на запад, до конца на север, поворот на восток, разберитесь с патрулем. До стены на восток, 1 кв. на север, 1 - на восток, обратите внимание на разлом в стене. Теперь 1 - на запад, 1 - на юг, 1 - на запад, до стены на юг, к концу на запад, аналогично на север и на запад, 1 - на север, на запад через дверь (проверьте кучу костей к северу), через дверь и на запад до конца. Поворот на север, приложите змею, 1 - на север, до конца на запад (пройдите через каньон и убейте змею), 1 кв. на север, 1 - на запад. Поворот на север, возьмите стрелу для баллисты, возврат на запад, 1 кв. на запад, до стены на юг, 1 - на запад (пройдите каньон и убейте змею), до конца на запад, также на север, снова на запад, на юг через дверь, до стены на запад, на север, поворачивайтесь на запад и идите к шаргу. НЕ убивайте его, просто подождите. Последуйте за ним, и он откроет секретную дверь. Убейте змею внутри и продолжайте идти за ним. НЕ атакуйте ни одного шарга по пути. Поговорите со Скрагом, и он перезарядит ваш runecaster. Идите за ним в комнату, ударьте бочку и нажмите кнопку. Проходите в открывшуюся комнату и отоприте сундук. Возьмите свиток руны. Теперь снова идите к Скрагу, 1 кв. на север, до конца на запад, 1 - на юг, 4 - на запад, повернитесь на север. Идите за маленьким шаргом. Смело от-

крывайте дверь. Ударьте маленького шарга, а затем умертвите и большого. Возьмите его шесть монет, зеленые и синие драгоценные камни, а также проверьте бочки. Возвращайтесь в западно-восточный коридор и двигайтесь на запад. Там - на север, снова на запад до конца, на север, на запад, опять на север и на запад через дверь. При помощи ключа, добытого вами из сундука Эттина, зайдите в храм Трога, известный также как уровень номер пять.



Итак, Level 5. Двигайте на юг и убейте поганку. Когда вы достигнете стены, пройдите 3 кв. на запад и поверните на юг. Проходите через дверь, появится Вахука. Дайте ему любую вещь из вашего арсенала, за исключением магических шаров. Теперь дайте ему любую броню или оружие (один из миллиардов мечей шаргов, скопившихся у вас). За это он даст вам весьма полезный совет. Идите обратно в коридор, оттуда до конца на запад, 1 - на север, снова до стены на запад и аналогично на север. Повернитесь направо и разбейте две бочки - там вы найдете мертвого карлика и его экипировку. Соберите его вещи: синий драгоценный камень, боевой топор, броневое кольцо (вооружите им Дрейка) и два свитка. Поворачивайте назад и идите до конца на запад, 4 на север и снова на запад до стены. Теперь вы оказались в небольшом лабиринте, так что следуйте следующим инструкциям: поворот на север и путь до стены, поворот на запад и вперед 2 кв., поворот на юг и 4 кв. вперед, поворот на запад и 2 - вперед, поворот на север и 2 - вперед, поворот на запад и до конца, поворот на юг и 1 - вперед, поворот на запад - к выходу из лабиринта. Двигайтесь по коридору до небольшой комнаты, поищите там шлем Домбура. Выходите на восток и идите в 1-й левый поворот. Теперь - на север до конца, поворот на запад и вперед до стены (не атакуйте первыми). Сейчас поворот на юг, через дверь и вниз к храму Трогги (здесь была еще одна руна, чтобы заполучить ее, нужно разделаться с тремя тварями, похожими на тех, что вы видели в канализации). Двигайтесь на юг, три трога патрулируют этот коридор. Убейте их, когда вы дойдете до конца, поворачивайте на запад к стене, пройдите 12 кв. на юг, затем - на восток. Не поворачивайте в южный коридор. Идите на восток, зайдите в 1-й левый коридор. Теперь на север до конца, аналогично - на запад, и снова на север, поворот на восток и в 1-й левый проход. Уничтожьте трога и подберите его деревянный штырь. Возвращайтесь на юг, до конца на запад, 2 на юг и 1 на восток. Не открывайте дверь, сделайте поворот к северной стене и найдите отверстие. Воткните туда деревянный штырь и входите внутрь. Там вы найдете суперлечебный корень и руну Стены огня. Выходите из помещения, возвращайтесь в западный коридор, идите на юг до конца, 1 - на восток, 4 - на юг, поверните на восток и бегите до стены. Поворот на юг, до конца, и снова поворот на восток. Продолжайте двигаться на восток, убейте атакующих трогов. Пройдите во 2-й левый проход и идите на север. Проследите за двумя сильными трогами. Зайдите в их маленькую комнатку и поверните в 1-й правый коридор. Пройдите через дверь и разберитесь с охранником. Выходите обратно в коридор и пройдите 4 кв. на север. Поворот на восток, убейте вторую смену охранника. Снова вернитесь в коридор, 2 кв. на юг. Поверните на восток и заходите в дверь, там быстро постарайтесь умертвить шамана. Не дайте ему времени начать магические заклинания. Заберите его кинжал и проверьте груду камней, чтобы найти свиток защиты. Возвращайтесь в коридор, на север до конца, поворот на восток и пройдите в дверь. Зайдите в изогнутую маленькую комнатку и подбегите справа к шаману. Убейте его, поднимите амулет и runecaster (у вас их уже три штуки!). Проверьте груду костей, там будет свиток руны Энергетической стрелы. Возвращайтесь в коридор и берите курс на юг. Остановитесь за 1 кв. до южной стены. Огромный трог поджидает вас в углу. Быстро сделайте шаг на юг, еще быстрее поворачивайтесь, и смело в бой (если вы не сможете справиться с ним, воскресший колдун принесет вам гораздо больше неприятностей). После победы следуйте на запад и в 1-й правый коридор. Откройте дверь при помощи амулета, проходите внутрь и на север, разберитесь с патрулем трогов, пройдите немного вперед и убейте еще одного охранника. Теперь двигайтесь все время на север до статуи. Заберите КРАСНЫЙ глаз у статуи; этим "глазом" окажется магический шар Азраэля. Не трогайте другой "глаз". Также вы можете взять ОДНО из четырех видов оружия (лучше всего копье). Идите на юг через дверь до конца. Еще одна вещь, которую можно сделать на этом уровне... Идите 4 шага на запад, поверните на север, 3 кв. на север и 1 - на запад, поворачивайтесь, пока не увидите ручки. Поверните их все и затем идите 1 кв. на восток, 8 на север и поверните на запад. Поговорите с карликом; его зовут Домбар. Дайте ему шлем и вылечите его. Возвращайтесь в коридор, идите до конца на юг, аналогично на запад, 3 кв. на юг, вниз по коридору на запад и в 1-й левый проход. Затем 5 кв. на юг, до конца на восток, аналогично на север и восток, 2 на юг (убейте трогов, если они атакуют вас), затем на запад через дверь. Откройте сундук и возьмите три золотые монеты, корень и два новых свитка рун (Strength enhancer и Spoilspell). Снова следуйте на восток до стены, аналогично на север, запад, юг, еще раз запад, 5 кв. на север, пройдите на запад и в 1-й левый коридор. Идите вперед до закрывающейся решетки, если у вас есть шар Азраэля, она должна быть открыта. На юг до конца, на восток, вниз на юг и выходите через дверь на Драконьи пастбища. Если делать все правильно, драконы будут на вашей стороне. Сразу же убейте шарга. 2 кв. на запад, поворот на юг, похороните шарга и продолжайте идти на юг до конца. Теперь до стены на восток и юг, потом 1 кв. на запад. Откройте сундук и возьмите свиток окружностей. 1 кв. на восток, до стены на север, 7 - на запад, повернитесь и посмотрите на север. Пометьте это место, например, как "возвратиться сюда" и далее следуйте по этому пути: 6 кв. на восток, на север до конца, также на запад, север и восток, 2 на север, до стены на восток, 1 на юг и снова на восток. Поверните на юг, чтобы найти шлем, броню и кинжал. Идите на север и поверните налево через дверь. Убейте шаргов, откройте сундук и возьмите первую часть оружия для стрельбы камнями. Выходите из комнаты в коридор и следуйте 3 кв. на юг, на запад до кон-



ца, 1 - на север, на запад, 1 - на север, на запад, 1 - на юг, 1 - на запад, на юг, 1 - на север, 2 - на юг, 2 - на запад (убейте муравьев), на север, поверните на запад и откройте сундук. Возьмите вторую часть оружия и скорее возвращайтесь к помеченному вами месту на карте. Пройдите 6 кв. на юг и немедленно поверните налево или направо, и вот уже огромный валун, сорвавшийся с северной стены, проносится в сантиметре от вас. Конечно, если вы достаточно быстро повернулись. Теперь 2 кв. на юг и до конца на восток. Поворот на юг, убейте поганку, 2 кв. на юг, 1 - на восток, поворачивайтесь на юг и встречайте трогов. Убейте их и идите на юг до конца. Отсюда также на восток, 1 кв. на юг, поворот на восток и уберите трога-охранника. Возьмите его ключ и возвращайтесь к тому месту, где была последняя поганка. Пометьте это место крестом на карте. Двигайте на север, на запад, опять на север и в левый поворот. До конца на запад, на север (взорвите поганку), на запад, 1 кв. на юг, на запад, север, запад, север (через завал), на запад, на север, на запад, на север, на запад, 2 кв. на север и на восток через дверь. Откройте ее ключом, взятым у трога-охранника, заходите внутрь и убейте всех трогов, собирая все золотые монеты, оставшиеся после их смерти. Поворачивайте на север и проходите через дверь на более высокий уровень Драконьих пастбищ. На юг до конца, на запад через дверь и в правый проход, на север, на восток (убейте взрывную поганку), на север, на восток (через завал, убейте еще одну поганку), 1 кв. на юг, 1 - на запад и на юг - прямо к колдуну-шаману (помните про энергетическую стрелу): он быстренько убежит, но оставит за собой несколько перьев. Соберите их. Теперь на север до конца, на восток, 1 кв. на юг, на восток, 1 - на север, на восток, 1 - на юг, на восток, на север, на восток, на юг, 1 - на запад (не атакуйте раскаленную штучку), на юг (еще одна такая штучка), 1 - на восток, 1 - на юг и отметьте это место на карте, например, как "вход в царство". Продолжайте идти на юг, 1 - на запад (еще пылающая штучка), на юг, на восток, на юг, на восток, 2 - на юг и на запад до цветов. Соберите все семь цветов - никому не отдавайте их. Возвращайтесь в северный коридор и поверните в южный. 1 кв. на запад, на юг, поворот на запад, убейте банду шаргов, пройдите через дверь и откройте сундук. Возьмите свиток и половинку ключа. Возвращайтесь обратно через дверь, на восток до конца, на север, на восток, на север, на запад, на север, на запад, 3 кв. на север и через дверь на запад. Повернитесь на юг - и вы увидите кое-что необычное, пройдите ОДИН шаг на юг, и тут он проснется. Не пытайтесь атаковать дракона, просто проделайте весь путь обратно, к месту, отмеченному на карте крестом, т. е. вам придется снова спуститься на более низкий уровень Драконьих пастбищ. Идите на восток до двери с нарисованным символом. Теперь, обладая шаманскими перьями, вы можете спокойно пройти через эту дверь. Смело входите, поворачивайтесь направо, соберите еще перьев колдуна, а также возьмите руну страха (Scare rune) и другую часть ключа дракона (Dragon Key). Посмотрите, теперь у вас есть целый ключ, но он не будет действовать, если его не закалить. Сделать это можно только в крепости карликов. Выходите через дверь, 2 кв. на запад, на север, на запад, на север, на запад, на север, на запад, 1 кв. на юг и 1 - на запад. Осмотритесь вокруг и найдите кнопку. Нажмите ее, и ловушка со стрелами разоружится. Дальше на юг до конца, 1 кв. на запад, на юг, поверните на восток и убейте трога-охранника. Идите на восток, 1 кв. на юг, 1 - на восток, через дверь на юг (перья помогут вам пройти без риска для жизни), и сразу же за ней поищите кнопку. Нажав, ее разоружите еще одну ловушку и идите 1 кв. на юг, 1 - на запад, 1 - на юг и через дверь на запад. Карзак снова убежит. Заходите в дверь после него... и добро пожаловать на седьмой уровень, Крепость карликов. Можно позволить себе немного расслабиться, так что НЕ атакуйте здесь никаких карликов. Следуйте на юг и заходите в дверь. Потом поверните в левый проход, пройдите через дверь и поговорите с карликом-охранником. Возьмите себе что-нибудь из вещей Домбара... и через секунду он покинет вашу компанию. Идите до конца на восток, на юг, 2 кв. на запад (до точки расставания с Домбаром), еще 2 - на запад, на юг и до конца на восток к Домбару. Подождите немного, пока он походит по комнате и спросит вас об "устройстве", дайте ему одну часть камнемета. Он спросит вас опять, дайте ему вторую часть. Теперь осталась еще третья часть на другой стороне дракона. Проверьте коробку со свитками и возьмите руну глупости (Silly Rune) и еще один языковой свиток. Заберите эликсир здоровья. Не стоит обращать внимание на свиток, лежащий на столе, он пустой. Возвращайтесь на запад и следуйте в северный коридор. Идите 2 кв. на запад, на юг и во 2-й правый поворот. Идите до тех пор, пока не встретите главу карликов, Торина. Фарли покинет вас изгнанником. Теперь идите обратно на восток до конца, на север (во 2-й левый поворот), на запад и на север к карлику-кузнецу. Поговорите с ним, но НЕ идите прямо за ним. Ему нужен магический кремень. Отметьте это место на карте как "кузница" и возвращайтесь к месту, помеченному вами как "вход в царство". Идите 3 кв. на юг, на восток (через каньон), на север, поверните на восток и используйте долото кузнеца на магическом кремниевом камне. Теперь возвращайтесь назад к кузнице и дайте ему этот кусочек волшебного кремня. Он уйдет зажечь кузнечную



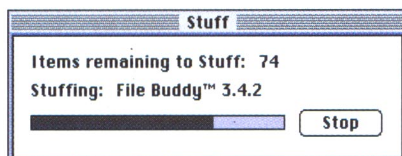
печь и вернется к вам. Теперь дайте ему половинки ключа дракона и он их закалит. По пути повернитесь направо. Видите этот большой камень? Это Камень побед (The Glorystone). Если вам нужно усилить оружейную мощь, возьмите оружие в руки и встаньте перед ним. Теперь идите погулять примерно минут на двадцать. После того, как вы вернетесь, камень будет немного побит, но ваши оружейные способности заметно улучшились. Теперь возвращайтесь обратно на юг, вниз по коридору до конца, 3 кв. на восток, на север через дверь и поговорите с Гелдором. Он даст вам ценный свиток. Отдайте ему перья шамана трогов. Он расчувствуется и разрешит вам взять все, что вы захотите. Берите то, что вам кажется нужным, и возвращайтесь к главарю карликов, Торину. Лучше всего по пути пометить это место на вашей карте. Он расскажет вам об ожившем чудовище, которое нужно победить для полного и героического признания народом карликов. PRO

Продолжение в следующем номере (N 5/1996)

Обзор утилит за март-апрель 1996



Прогресс не стоит на месте. За последние десять лет количество утилит для Мака возросло неимоверно. Кажется, что уже ничего нового в этой области изобретено быть не может. Но всегда находится очередной сумасшедший программист, выдумывающий очередное новое расширение. И хотя предназначение большинства из этих "порождений прогресса" известно лишь одним их создателям, все же находится очень небольшое число утилит, пользу которых можем оценить и мы, обычные пользователи. Именно о них и пойдет дальше речь.



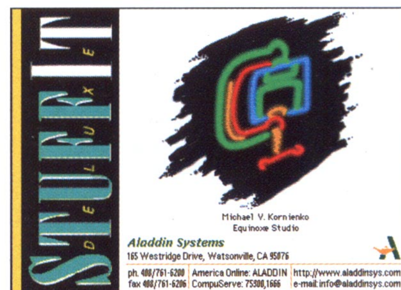
Итак под номером один следует обозначить небольшую, но очень полезную в редких случаях программу **Yank 1.1.1 (shareware, 68K&PPC)**. Мне всегда казалось, что в подсознании каждого программиста есть тяга к разрушению. Дополнительным доказательством этому как раз и является эта утилита. Ее предназначение предельно просто: уничтожать файлы! А именно - ненужные файлы настроек. Вам, несомненно, известно, что практически каждая программа, когда-либо работавшая на вашем компьютере, оставляет после себя файл своих настроек. Этот файл хранится в Preferences в системной папке вашего загрузочного диска. Когда вы удаляете с винчестера какую-либо ненужную программу, после нее остается файл ее настроек. Обычно размер таких файлов не больше 10 Кб, но временами он может достигать нескольких десятков и даже сотен килобайт. А если, к тому же, учесть огромное количество файлов настроек программ, которых уже нет на вашем винчестере, объем занятого ими дискового пространства становится вполне внушительным. Yank удалит файлы настроек тех программ, которых уже нет на винчестере. Вот, собственно, и все предназначение этой маленькой программки. Я уверен, что она обязательно сослужит вам хорошую службу.



Далее на повестке дня мы имеем последнюю версию самого лучшего архиватора для Мака. Итак, **StuffIt 4.0 (commercial, 68K&PPC)**. Выхода этой совершенно новой версии прославленного маковского архиватора мы ждали на протяжении последних двух месяцев. Хотелось чего-то космического, сверхскоростного и сверхпакующего. И что же мы получили? К сожалению, производительность увеличилась всего на 15-20%, MagicMenu также при распаковке архивов использует все ресурсы, не давая переключиться ни на какое другое приложение, пока процесс распаковки не будет завершен. К тому же четвертая версия по сравнению с 3.5 разучилась открывать неполные архивы формата BinHex (именно тот формат, в котором лежат архивы на ftp-sites), а также поврежденные или недокачанные архивы. Хотя появилась новая технология - True Finder Integration (полная интеграция с Finder'ом). Теперь, загрузив соответствующий пульт и потеряв около 500 Кб системной памяти, мы получаем возможность манипулировать архивами как папками Finder'a: открывать их, простым drag and drop'ом, архивировать и разархивировать файлы и т. п. Не буду никому навязывать свое мнение, но после двух дней тестирования новой версии я сделал "даунгрейд" обратно на версию 3.5. Возможно, это замечание позволит вам сделать правильный выбор и сэкономить совсем не лишнюю сотню долларов.

This will check all files in the Preferences folder on your Startup disk. If a file is found that does not have an associated application, the file is moved to the Trash.
Search
◉ Startup volume only
○ All volumes
☒ Ask me before moving the file to the Trash
If you later change your mind, click on the files in the Trash, and select "Put Away" from the File menu.
Cancel OK

И, чтобы не заканчивать на грустной ноте, рассмотрим еще утилиту **CalcWorks 1.5.1 (shareware, 68K)**. Не будет преувеличением высказывание, что CalcWorks является на сегодняшний день самым лучшим калькулятором для Мака. Это даже не просто калькулятор, но еще и конвертор единиц измерения, и преобразователь форматов чисел. Но основная функция утилиты, конечно, заключается в произведении над числами различных математических действий. Все ваши действия отображаются на 16-разрядном дисплее. Также весь процесс вычислений можно "вписывать" на виртуальную кассовую ленту (как в обычных кассовых аппаратах) и потом сохранять в отдельный файл. Возможность осуществлять в CalcWorks тригонометрические и логарифмические действия сразу привлекает внимание студентов и школьников, а наличие операции преобразования чисел в двоичный, восьмеричный, десятичный и шестнадцатеричный форматы сразу же обращает на себя внимание хакеров и обычных программистов. А если отметить еще и возможность конверсии физических единиц, и добавить к этому великолепный, профессионально проработанный и свободно настраиваемый интерфейс, то вы сразу поймете, что вы просто обязаны найти и установить эту отличную утилиту.



Вот на этой мажорной ноте я и закончу обзор лучших утилит для Мака, появившихся в марте-апреле этого года. Оставайтесь с нами, и вы узнаете еще больше самой свежей, интересной и полезной информации об играх и утилитах для Мака. PRO

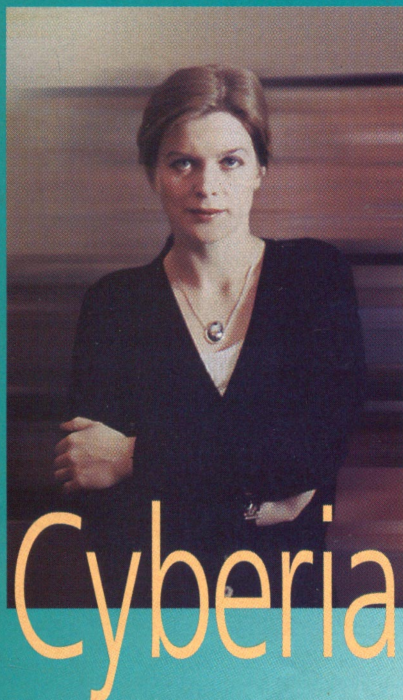
Михаил Корниенко

Наиболее полный список игр, выпущенных или готовящихся к выпуску в первом квартале 1996 года для Макинтоша:

Air Warrior 2	Alliance
All-Star Baseball (CD-ROM)	Accolade
Baldies	Gametek
Chessmaster 5000	Mindscape
The Classic 5	MacPlay
Clue (CD-ROM)	Virgin Interactive
Cyberia (CD-ROM)	MacPlay
Darkseed 2 (CD-ROM & Floppy)	Cyberdreams
The Dig (CD-ROM)	LucasArts
Drug Wars (CD-ROM)	American Laser Games
Entry Denied (CD-ROM)	Novell
Escape Velocity	Ambrosia Software
FLIGHT Unlimited	Looking Glass Technologies
Full Tilt Pinball	Maxis
Galapagos	Anark
Heretic (CD-ROM)	GT
Horror Tour	Feoh-my, Inc.
Icebreaker (CD-ROM)	Magnet Interactive
I Have No Mouth and I Must Scream (CD-ROM & Floppy)	Cyberdreams
In Search of the Fabulous Fuzzbox (CD-ROM)	MacPlay
Ipso Facto v1.0	Playmaker
Knight's Chase	I-Motion
Legend of Kyrandia 3 (CD-ROM)	Virgin Interactive
Lion (CD-ROM)	Sanctuary Woods
The Lost Eden	Virgin Interactive
Mad Dog McCree 2 (CD-ROM)	American Laser Games
Mega Rave	Velocity
Mind Games	New World Computing
Missions of the Reliant II	Playmaker
Monopoly (CD-ROM)	Westwood
Mortimer and the Riddles of the Medallion (CD-ROM)	LucasArts
Mummy Trouble	Strata Interactive
Odyssey: The Legend of Nemesis	MacSoft
The Orion Conspiracy (CD-ROM)	Domark
Outpost (CD-ROM)	Sierra
Pax Imperia 2	Blizzard Entertainment
Phantasmagoria (CD-ROM)	Sierra
Primal Rage (CD-ROM)	Time Warner Interactive
Prisoner of Ice	I-Motion
Psychic Detective (CD-ROM)	Electronic Arts
Quarterback Attack (CD-ROM)	Digital Pictures
Ray Bradbury's The Martian Chronicles (CD-ROM)	Simon &Schuster
The Riddle of Master Lu (CD-ROM)	Sanctuary Woods
Rivers of Dawn (CD-ROM)	Virgin Interactive
Savage Warriors	Mindscape/ Atread
Scavenger	Virgin Interactive
Screaming Metal (CD-ROM)	Reactor
Secrets of Luxor (CD-ROM)	Strata
Shadows of Cairn (CD-ROM)	Masque Publishing
Shivers (CD-ROM)	Sierra
SimIsle: Missions in the Rainforest	Maxis
The Skins Game at Bighorn	MacPlay
Skullcracker (CD-ROM)	Cyberflix
Slammin' with Scottie Pippen (CD-ROM)	Digital Pictures
Solitaire Deluxe	MacPlay
Sorcerer (CD-ROM)	Hopkins Technology, Inc.
Star Trek: Deep Space Nine: Harbinger (CD-ROM)	Viacom New Media/Simon &Schuster
Star Trek Klingon (CD-ROM)	Simon & Schuster
Strategic Conquest 4.0	Delta Tao
Tang Chi (CD-ROM)	Capcom
Transport Tycoon	Microprose
Tri-Tryst	Virgin Interactive
U-Boat 2	Deadly Games
Under a Killing Moon (CD-ROM)	Access
USS Ticonderoga (CD-ROM)	Mindscape
Wanderer I: Cult of Misery v1.0	Playmaker
War Patrol	Alliance
Waterworld	MacPlay
Wing Commander 4 (CD-ROM)	Origin
X-Wing (CD-ROM)	LucasArts

Alien Alliance (CD-ROM)	Virgin
Aliens (CD-ROM)	Mindscape
Angel Devoid (CD-ROM)	Mindscape
Atmosfear	Time Warner Interactive
Bad Mojo (CD-ROM)	Pulse Entertainment
Battle Beast (CD-ROM)	7th Level
Beat the House (CD-ROM)	MacPlay
Berserker (CD-ROM)	Domark
Blackthorne (CD-ROM & Floppy)	MacPlay
Brain Dead 13 (CD-ROM)	ReadySoft
Chaos Control (CD-ROM)	I-Motion
Fox Hunt (CD-ROM)	Capcom
Gabriel Knight 2 (CD-ROM)	Sierra
Heart of Darkness	Virgin Interactive
Hellraiser (CD-ROM)	Magnet Interactive
The Hunters of Ralk (CD-ROM)	Cyberdreams
Iron Assault	Virgin Interactive
Lords of Midnight (CD-ROM)	Domark
Maximum Surge (CD-ROM)	Digital Pictures
Panzers East	Arsenal Games
Planetfall (CD-ROM)	Activision/ Infocom
Star Trek: Generations (CD-ROM)	Spectrum Holobyte
Tank Commander	Domark
Virtual Chess (CD-ROM)	I-Motion
Wizardry GOLD (CD-ROM)	SirTech
Во втором и третьем квартале запланирован выпуск следующих игр:	
The 11th Hour (CD-ROM)	Virgin Games
African Adventure (CD-ROM)	SunStar
Beyond Squad Leader	Microsoft/ Atomic
Congo (CD-ROM)	Viacom New Media
Cyberia 2 (CD-ROM)	Virgin Games
Descent 2 (CD-ROM)	MacPlay
Dynasty League Baseball	Design Depot
Empire 2	New World Computing
Heroes of Might & Magic (CD-ROM)	New World Computing
Kingdom: The Far Reaches (CD-ROM)	MacPlay
PlayMaker Baseball	PlayMaker
Playmaker Basketball	Playmaker
Police Quest SWAT (CD-ROM) - Sierra	
Space Quest 6 (CD-ROM)	Sierra
Spycraft (CD-ROM)	Activision
Star Control 3	Accolade
Star Trek: Judgement Rites	MacPlay
Top Gun: Fire at Will!	Spectrum Holobyte
Alone in the Dark 2 (CD-ROM)	MacPlay
Apache (CD-ROM)	Interactive Magic
Big Red Racing (CD-ROM)	Domark
IndyCar Racing 2	Papyrus
Kingdom O' Magic (CD-ROM)	Sales Curve Interactive
Troy Aikman NFL Football (CD-ROM & Floppy)	Tradewest/ Williams Entertainment
Virtual Pool (CD-ROM)	MacPlay
Blood & Magic (CD-ROM)	MacPlay
Dark Streets (CD-ROM)	Cyberflix
The Elder Scrolls: Daggerfall (CD-ROM)	Bethesda Softworks
Faery Tale Adventure 2: Halls of the Dead (CD-ROM)	Trimark Interactive
Flying Nightmares 2	Domark
И в конце года:	
Blade Runner (CD-ROM)	Virgin Interactive
Command and Conquer (CD-ROM)	Westwood
Confirmed Kill	Domark
MechWarrior 2 (CD-ROM)	Activision
Mortal Combat 3	MacPlay
NASCAR Racing	Papyrus
NBA Jam: Tournament Edition	MacPlay
Pacific Tide: The Rise and Fall of the Japanese Empire (CD-ROM)	Arsenal Publishing
Star Trek: Starfleet Academy	MacPlay
Stonekeep (CD-ROM)	MacPlay
Titanic (CD-ROM)	Cyberflix
USCF Chess	MacPlay
Zone Raiders	Virgin Interactive

Не пеняйте на нас, если многие из вышеперечисленных игр так никогда и не увидят свет на маковской платформе, такова жизнь



Cyberia как она есть

Два неожиданных взгляда

Во всей Англии порядка пятидесяти Интернет-кафе, большинство из них расположено в Лондоне... Самое "старое" (существует уже полтора года) - это кафе Cyberia на Whitfield Street. В нем все совсем не так романтично, как кажется. Доступ к Интернету вы получаете за деньги, и при том за солидные деньги - 5 фунтов в час (что-то около 8 долларов). И за кофе вас обязательно попросят заплатить, и даже за обучение в течение двух часов (что-то вроде курса для чайников). Однако это безусловно модное явление, и мы решили рассказать вам, почему.

Во-первых, атмосфера. Это нарочно выглядит дешево и демократично. Слегка пахнет сквотом, некрашеные трубы отдают дань стилю industrial, вы не найдете в меню дорогих напитков и алкоголя. Действительно, зачем серферам и сетеголикам выпивать перед терминалом? В лондонской Cyberia-кафе - 2-х мегабитный канал, 10 терминалов, расположенных в ряд вдоль огромных витринных стекол, наподобие барной стойки, и любой посетитель сразу может увидеть, какой из них свободен. Среди посетителей - самые обычные лондонцы, любители юмористических конференций, коллекционеры порнокартинок, скучающие барышни на каникулах, посылающие e-mail своим родителям и т. п. Мониторы Compaq радуют миллионом цветов и 17-дюймовой диагональю. Звучит последний альбом Orbital <The Box>, и ребята за стойкой с удовольствием вам расскажут, где купить билеты на их концерт, как найти информацию об Orbital в сети и т. п. Хозяйка Cyberia Эва Паско отлично знает, что и зачем она делает. Вслед за сетью кафе в Англии (в Лондоне, Манчестере, Эдинбурге, Кингстоне и т. д.), она начала свою экспансию на континент. Первая ласточка была в Париже: Cyberia в центре искусств в Помпиду, отделанная с модным кибер-шиком (more Blade Runner-ish), вторая - в Мюнхене, и далее - в Токио. По ее словам, досуг в кафе - это такой же социальный ритуал, как поход в кино. Вы, конечно, можете сидеть дома и смотреть фильм, но время от времени вы отправляетесь в кино или в клуб. Кафе - это то место, где люди могут болтать и обмениваться информацией, которую они в избытке поглощают. И эта модель действительно работает. Конкуренты считают Cyberia слишком техничным, чересчур industrial, и стремятся сделать кибер-бары еще более доступными и уютными. В чем-то Эва права: она не пытается сделать технологию обаятельнее, чем она есть.

Как и любой клуб, Cyberia имеет свой узнаваемый зеленоватый стиль, свой журнал и свой хост. В журнале все то же самое, что вы найдете в любом модном netzine, будь то Mute или HotWired: бойкие новости об американской борьбе с порнографией в сети, рассказы о MUD, о тест-версии Quake, акции Yahoo 1 и война VRML-броузеров, модные японские sites и интервью с технофобами. Если вы попали в такое место впервые, почувствовали вкус к серфингу и страстно захотели иметь доступ к Интернету со своего домашнего терминала, вам сразу же предложат стать абонентом Easynet. Стойка бара - это одновременно и reception, и магазинчик. В нем есть несколько вещичек с клубными лейблами: прозрачные



флуоресцентные дискеты, коврики для мыши, сумки и футболки. Все вполне по-американски. Правда, лондонцы предпочитают, чтобы им не напоминали об американском происхождении Интернета. Они свято убеждены, что первое практическое использование сетевой технологии было в Англии, в National Physical Laboratory в 1968 году.

PRO

Григорий Розанов

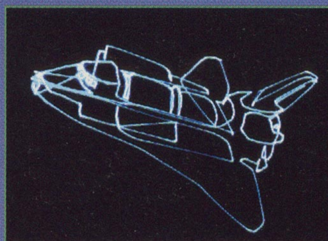


Http://www.easynet.co.uk/cyberia/magazine/

на Лондон

Почему лазеры?

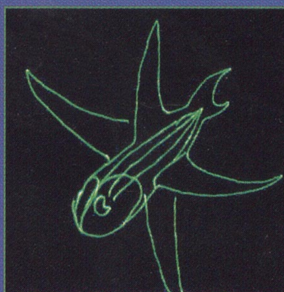
Едва ли какое-либо технологическое чудо привлекало такое внимание, как лазер. Реализация древних мечтаний: Божья кара, "лучи смерти" из ранних научно-фантастических романов и фазовые пушки из современных фантастических фильмов, - все это иллюстрации неимоверной силы и энергии лазерного луча. Это своего рода архетип, универсальный символ, понятный каждому и вызывающий, в то же время, безотчетный подсознательный страх. Однако постепенно этот символизм отходит в сторону, уступая дорогу практическим воплощениям и технологическим усовершенствованиям.



Хотя не вызывает сомнения, что лазерное искусство родилось практически одновременно с самим лазером, в артистическом лексиконе такое понятие отсутствует до сих пор. С тех пор, как рок-звезды 70-х годов первыми начали применять лазеры в ходе сценических выступлений, мало что изменилось. И сейчас, за исключением нескольких малочисленных групп исследователей, едва ли кто-то проводит эксперименты в этой области. В числе традиционных трудностей называют высокую стоимость оборудования и недостаток специалистов. За последние годы, однако, ситуация начала меняться. Алексей Блинов, художественный директор Laboratory of Art Technology, которая представляет собой интернациональный коллектив мультимедиа-художников, после нескольких лет, проведенных в Голландии, переселился в Лондон. Статьи о нем появились уже на страницах английского издания журнала Wired, а за плечами у него - десятки публикаций, посвященных модным европейским электронным фестивалям. В течение последних 3 лет эта лаборатория работала в Голландии, представляя свои произведения на различных фестивалях и выставках. К примеру, в августе 1995 г. на фестивале Hermetica в Амстердаме было устроено ночное мультимедийное представление с 3D лазерными анимациями на струях фонтана в городском парке.



Лазерное искусство, возникшее практически одновременно с изобретением лазера, дало художнику уникальную возможность оперировать чистым цветом. Главное свойство лазера - целостность и однородность излучения - делает его инструментом творения, избавляя художника от необходимости производить предварительное смешение цветов. Излучение чистого цвета представляется активным средством коммуникации, а также инструментом для создания формы. Современное искусство использует огромное множество новых технологий, но лишь искусство комплексных пространств требует использования лазера, коль скоро все традиционные формы здесь заменяются сочетанием активных и пассивных трехмерных структур.



Традиционно визуальные искусства оперировали заранее созданными объектами, имеющими свою форму и цвет. Физические свойства лазера требуют иного подхода. Лазерный свето-цвет выступает в качестве прото-материи, из которой в процессе творения рождается форма. За счет применения компьютерных систем проецирования лазера ликвидируется абстракция "виртуальной реальности", чего нельзя достичь даже на самых совершенных мониторах. Высокий уровень натурализации лазерных объектов, достигаемый в процессе многомерного проецирования, позволяет оператору физически находиться внутри генерированного пространства, а также взаимодействовать с этим пространством. PRO

Аркадий Солнцев



Анкета

Вот и пришла пора подводить итоги и раздавать призы... Перелистнув страничку, вы можете узнать первый, составленный нами в этом году топ 20 по письмам читателей. Если вам хочется поучаствовать в следующей "раздаче слонов" или просто поделиться своим мнением, то скорее заполняйте новую анкету, которую мы предлагаем вашему вниманию. Ведь именно вы, ваше мнение может оказаться решающим при определении популярности той или иной игры. Теперь мы также будем публиковать рейтинг популярности российских игр. В начале этого номера журнала (на страницах 6-9) вы можете найти достаточно полный обзор игр российских разработчиков. Мы решили, что вам это будет интересно, ведь порой в ваших анкетах упоминаются российские игрушки, просто ни одна из них пока не набрала достаточного количества голосов, чтобы войти в топ 20. Итак, перед вами новая анкета, состоящая из двух частей: топ 20 и топ 5 (игры, изданные в России).

Смело посылайте ваши письма, не забывая указать свой обратный адрес и полные названия игр и фирм-издателей.

Наш адрес:
Россия, Москва. 129223, пр.Мира, ВВЦ, а/я 18, журнал "Pro Игры"

10 новых игр, которые вы считаете шедеврами
и несомненно провели с ними много часов:

Название .... Разработчик

1../..
2../..
3../..
4../..
5../..
6../..
7../..
8../..
9../..
10../..

Несколько скромных вопросов напоследок:
Ваш компьютер дома..
на работе..
есть ли у вас модем..
ваш возраст..
кем вы работаете (если вы работаете)..

Пять самых любимых и душевных российских игрушек:

Название .... Разработчик

1../..
2../..
3../..
4../..
5../..

КОДЫ

Duke Nukem 3D

dnstuff - получить все оружие, полную амуницию и все предметы
dncornholio или dnkroz - бессмертие
dnitems - получить все key cards
dnscotty## - выбор уровня (напечатайте номер эпизода и номер уровня)
dnhyper - получить steroid boost
dnrate - количество frame (попробуйте 25+)
dnview - вид позади Дюка
dnskill# - изменить уровень мастерства
dncashman - кидать деньги, когда нажимаешь spacebar
dnallen - показывает сообщение "Buy Major Stryker"
dnbeta - показывает сообщение "Pirates Suck"
dncosmo - показывает сообщение "Register Cosmo"
dnkeen - ночное зрение

Warcraft

Pot of Gold - 10000 золота и 5000 леса
Iron Forge - лучшее оружие
Eye of Newt - все заклинания
Hurry up guys - ускорение ваших людей
Sally Shears - вся карта
Corwin of Amber - доступ к еще двум кодам (внизу):
Ides of March - выиграть кампанию
Crushing defeat - проиграть кампанию

Warcraft 2

ECSTASY - Победа
END THE PAIN - Поражение
GO BEZERK - Неуязвимость, прочность
KRYAL CASTLE - 1000 золота, 5000 леса
VALDEZ - 5000 нефти
VERY COSMIC - Extra damage
YOU OWE ME - закончить игру
SHOW PATH - показать всю карту
HATCHET - увеличить скорость сбора деревьев
MAKE IT SO - мгновенное строительство
NOGLUE - разрушение ловушек

Descent

Чтобы войти в cheat mode, напечатайте GAB-BAGABBAHEY
SCOURGE - Оружие
MITZI - Ключи
RACERX - Неуязвимость
GUILE - Покров
TWILIGHT Щит
FARMERJOE - Меню уровней
ALT+F - Показать карту
BIGRED - Супер-оружие
BUGGIN - Турбо-режим
BRUIN - Экстра-жизнь
FLASH - Экстра-путь к выходу освещен

В этом году мы впервые подсчитали топ 20 по результатам анкет, присланных вами с 1 января по 30 апреля 1996 года. Самой радостной вестью является то, что теперь его заслуженно венчают стратегические игры WarCraft II и Command & Conquer. По сравнению с прошлым топ 20, опубликованном в первом номере 1996 года, появились новые имена: Hexen и старенький Heretic, Need for Speed, Rebel Assault II, The Dig, Caesar II, Magic Carpet II (вместо первого) и WarCraft II наряду с бывшим первым WarCraft-ом.

Full Throttle переместился с первого места на четвертое, MK3 со второго места на третье, Command & Conquer с семнадцатого на второе, Doom II с третьего на девятое. Выбыли из горячей двадцатки: X-COM: Terror from the Deep, первый Magic Carpet, Wing Commander III, Alone in Dark III, Terminal Velocity, Jagged Alliance, Little Big Adventure и Prisoner of Ice.

По каким-то неведомым нам причинам, не набрали большого количества голосов такие классные игры, как Crusader: No Remorce, Capitalism, Heroes of Might & Magic, Anvil of Dawn. Надо заметить, что анкеты жителей столицы и Сибири разительно отличаются от мнения наших читателей из городов средней полосы России и юга. Наши читатели из глубинки до сих пор любят и радуются таким играм как Serf City, Warlords, Wing Commander 2, Lost Vikings и т. п. Также не забыты и российские игрушки: на этот раз особо отметили "Подземелья Кремля" компании NewCom. Мы уже предложили вам новую анкету с вопросами, касающимися любимых российских игрушек, надеемся, что вы поддержите это славное начинание и вспомните хотя бы парочку хитов.

Как мы и обещали, среди наших читателей мы разыграли 4 приза. Этими счастливчиками стали:

Сучков И. (п. Клязьма) — приз The Terminator: Future Shock (Bethesda Softworks)
Абрамов Олег (г. Тольятти) — приз Knight's Chase (Infogrames)
Воробьев Александр (г. Красноярск) — приз Police Quest SWAT (Sierra)
Бородулин Андрей (г. Новокузнецк) — приз Congo: Descent into Zinj (Viacom Newmedia)

Топ 20 по мнению читателей журнала "Pro Игры"

1. WarCraft II	Blizzard
2. Command & Conquer	Virgin
3. Mortal Kombat III	GT Interactive
4. Full Throttle	LucasArts
5. Hexen	GT Interactive
6. Dark Forces	LucasArts
7. Need for Speed	Electronic Arts
8. Rebel Assault II	LucasArts
9. Doom II	id Software
10. The Dig	LucasArts
11. WarCraft	Blizzard
12. Caesar II	Sierra
13. The Lost Eden	Virgin
14. Mortal Kombat II	Acclaim
15. Phantasmagoria	Sierra
16. MechWarrior II	Activision
17. Cyberia	Interplay
18. Magic Carpet II	Electronic Arts
19. Heretic	id Software
20. Bioforge	Electronic Arts

Топ 5
Игры для Мака

1 Marathon II	Bungie
2 Full Throttle	LucasArts
3 Havoc	Reality Bytes
4 WarCraft	Blizzard
5 Myst	Broderbund

Топ 10
Игры для ПК

1 Civilization II	MicroProse
2 Duke Nukem 3D	US Gold
3 Zork Nemesis	Activision
4 Mortal Kombat 3	GT
5 WarCraft II	Blizzard
6 Fantasy General	SSI
7 Command & Conquer	Virgin
8 Ripper	Gametek
9 Chronicles of the Sword	Psygnosis
10 Hexen: Deathkings of the Dark Citadel	GT

ПОДПИСКА НА ИЗДАНИЯ

СЕТИ И СИСТЕМЫ СВЯЗИ

стоимость подписки на 10 номеров,
начиная с любого номера первого полугодия 1996 г.

120 000 р.

PRO ИГРЫ

стоимость подписки на 10 номеров,
начиная с любого номера первого полугодия 1996 г.

100 000 р.

При подписке на ДВА издания подписчику предоставляется скидка.
Суммарная стоимость подписки на ДВА издания

198 000 р.

Цены действуют только на территории России

Телефон для справок: (095) 188-8597

Пожалуйста, заполните отрезную карточку, зачеркните квадраты, соответствующие изданиям, на которые Вы хотите подписаться, укажите номер выпуска, начиная с которого Вы хотите получать отмеченные издания, и вышлите карточку по адресу ООО «АНТОНЮК-Консалтинг»: **Россия, 129223, Москва, пр-т Мира, Всероссийский Выставочный Центр, а/я 41** вместе с копией документа об оплате (квитанция почтового перевода или платежное поручение с отметкой банка об исполнении). Оплата производится в рублях на **р/с № 5467405 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ, МФО 201285.** Иногородние подписчики дополнительно указывают корреспондентский счет 474161400 РКЦ ГУ ЦБ РФ г. Москвы, МФО 201791

ОТРЕЗНАЯ КАРТОЧКА ПОДПИСКИ

Пожалуйста, заполните разборчиво и полностью и укажите точный адрес доставки:

Ф.И.О. ____________________________
(полностью)

В КАКОЙ ОТРАСЛИ ВЫ РАБОТАЕТЕ

- ☐ Наука, образование
- ☐ Промышленность
- ☐ Финансы, банки, страхование
- ☐ Компьютерный бизнес
- ☐ Силовые структуры
- ☐ Связь
- ☐ Системная интеграция
- ☐ Управление
- ☐ Транспорт
- ☐ Строительство
- ☐ Сфера обслуживания
- ☐ Культура, здравоохранение

ОРГАНИЗАЦИЯ ____________________________

ДОЛЖНОСТЬ ____________________________

АДРЕС ДОСТАВКИ ____________________________
(страна) (индекс) (нас. пункт)

____
(область) (улица) (дом/корп./кв./офис)

Указанный адрес является Вашим ☐ домашним ☐ рабочим адресом

ТЕЛЕФОН ____________________________

ФАКС ____________________________

Прошу оформить подписку и высылать мне отмеченные издания:

Да!

☐ СЕТИ И СИСТЕМЫ СВЯЗИ с №__________1996 на ______ номеров

☐ PRO ИГРЫ с №__________1996 на ______ номеров

ВНИМАНИЕ!

ПОДПИСКА НА 2-е ПОЛУГОДИЕ 1996 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

Уважаемые читатели!

Оформить подписку на журнал PROИГРЫ очень просто. В любом отделении связи на территории бывшего СССР, где принимается подписка по каталогам АРЗИ или ЦРПА (в случае, если подписка принимается по обоим каталогам, выбирайте любой из них), Вам необходимо только вписать Ваше имя, фамилию и адрес доставки в один из двух отпечатанных на этой странице купонов подписки, подписной индекс которого соответствует выбранному Вами каталогу, вырезать заполненный купон и оплатить подписку по цене, указанной в этом каталоге.

В течение 2-го полугодия 1996 года Вы получите 5 номеров журнала.

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ АРЗИ

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

АБОНЕМЕНТ на журнал **91783**

PROИГРЫ — Количество комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	**X**	**X**	**X**	**X**	**X**

Куда ______________________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ______________________________
(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ	место	литер

на журнал **91783**

PROИГРЫ

Стои-мость	подписки	________ рублей	Кол-во комплектов
	пере-адресовки		

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	**X**	**X**	**X**	**X**	**X**

Куда ______________________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ______________________________
(фамилия, инициалы)

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ ЦРПА

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

АБОНЕМЕНТ на журнал **72765**

PROИГРЫ — Количество комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	**X**	**X**	**X**	**X**	**X**

Куда ______________________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ______________________________
(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ	место	литер

на журнал **72765**

PROИГРЫ

Стои-мость	подписки	________ рублей	Кол-во комплектов
	пере-адресовки		

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	**X**	**X**	**X**	**X**	**X**

Куда ______________________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ______________________________
(фамилия, инициалы)

ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штемпеля отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.

ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штемпеля отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ PROИГРЫ НА 2-е ПОЛУГОДИЕ 1996 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

оборотная сторона купона подписки

Порядок оформления подписки смотрите на обороте.